Advanced Dungeons & Dragons®

19

# VENTO DIVINO!

GABRIELE SIMIONATO

advanced D&D™

libri NOSTRI

# 19

Advanced Dungeons & Dragons®

*A Kevin e Thomas, i miei due coraggiosi samurai*

**Avvertenza**

*I personaggi e i fatti narrati in questo libro corrispondono alla realtà storica degli eventi.*
*Qualunque strada sceglierai, sappi che nel Giappone del 1274 successe esattamente ciò che ti appresti a leggere.*


*LibroGame's Land 2018 – www.librogame.net*

*Autore: Gabriele "Gabrieleud" Simionato*
*Liberamente ispirato dal librogame "Ninja" di Curtis Smith, edito in Italia da E.L. nella collana Advanced d&d*
*Immagine di copertina: Angus McBride*
*Grafica di copertina e impaginazione: Alexander "Babacampione" Abati*
*Illustrazioni interne: Laura "Aloona" Celestini Campanari*
*Ufficio stampa: Adriano "Adriano" Cecconi*

*Revisione e betatest: Linda "Lunargento" Trangoni. Adriano "Rygar" Ziffer, Giacomo "Sancio" Santini*

*Realizzato con LGC3.2 di Matteo "Shaman" Poropat*

*Questo libro è disponibile per download gratuito su www.librogame.net oppure è acquistabile al solo prezzo di stampa su www.lulu.com*

# VENTO DIVINO

## GABRIELE SIMIONATO

Illustrato da Laura "Aloona" Celestini Campanari

www.librogame.net

# Advanced D&D 19

**Foglio d'Identità**

NOME
Kurasai Hidenaga

ETÀ
22

CLASSE
Samurai e Ninja

ESPERIENZA

CARATTERISTICHE

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| POTENZA | 12 + | | = | |
| OSSERVAZIONE | 14 + | | = | |
| KENJUTSU | 16 + | | = | |

ENERGIA VITALE

30 + ☐ = ☐

NOTE

# IL PERSONAGGIO

In questo libro tu sei Kurasai Hidenaga, giovane allievo samurai dell'antico Giappone. La tua è un'epoca di profondi sconvolgimenti: continue guerre civili tra feudatari rivali agitano il paese e, come se non bastasse, Kublai Khan, il potente e leggendario capo dei Mongoli, terrore di tutto l'Oriente, minaccia di invadere la tua terra dal mare. Ma non è soltanto questa la minaccia che sembra incombere sul tuo paese. Corre voce che i misteriosi e temibili ninja siano riusciti ormai ad infiltrarsi in ogni ambiente militare e governativo; persino, si dice, nel castello di Hakata, la reggia del tuo principe. Tuttavia soltanto gli stessi ninja sanno quale sia il loro vero scopo, e la loro vera identità!

Come tuo padre prima di te sei al servizio del principe Tomotada, governatore della provincia di Hakata. Otto anni or sono il tuo valoroso genitore sacrificò la vita per difenderne il castello: è in suo ricordo ed in suo onore, infatti, che porti con orgoglio *Kurodachi*, la «lama della notte», la sua inimitabile spada dalla lama di colore nero. Per il rispetto che nutriva verso tuo padre, il principe Tomotada ha offerto a te la possibilità di entrare nel ristretto e selezionato gruppo di allievi della miglior scuola per samurai di tutto il Giappone: il *Chomei Sensei no Dojo*, la «Scuola dei Primi Guerrieri», nella quale ti sei distinto per coraggio e padronanza delle tecniche di combattimento armato e a mani nude.

Con tua enorme sorpresa scopristi che il tuo maestro anziano, il sensei Yoshimura, è anche a capo della setta dei ninja, e al termine di una serie di prove nelle quali

hai rischiato più volte la vita anche a te è stato offerto di far parte del gruppo segreto. Con titubanza hai accettato, ignaro di cosa comportasse questo incarico. I dubbi si sono fugati quando sei venuto a sapere che anche Takeshi Ikoma, il tuo più caro amico, fa parte del gruppo dei ninja. Insieme avete affrontato un duro allenamento supplementare sotto la supervisione del sensei Yoshimura, per apprendere tutte le tecniche segrete del *ninjutsu.*
Finalmente è giunto il giorno in cui il tuo periodo di addestramento supplementare, durato tre anni, è concluso. Oggi riceverai i gradi di comando dal principe Tomotada e scoprirai quale sarà la tua assegnazione futura.

## IL GIOCO

Il tuo Kurasai è diverso da tutti gli altri , perché tu stesso contribuisci a crearlo! Compila con cura il **Foglio d'Identità** che trovi all'inizio del libro: lì registrerai le caratteristiche del tuo personaggio. Probabilmente vorrai giocare più volte; è meglio quindi usare una matita per poter così cancellare facilmente i dati precedenti; oppure puoi farne alcune fotocopie o riprodurlo su di un cartoncino. A questo punto puoi compilare la scheda d'identità personale di Kurasai, determinando i suoi punti di forza e le sue debolezze. Sono già stati scelti il **nome** (Kurasai Hidenaga), l'**età** (22 anni) e la **classe** (Samurai e ninja). Prima di compilare il resto del Foglio, sarà meglio capire come funzionano i punteggi. Questo gioco richiede infatti che sul Foglio d'Identità tu ne tenga costantemente aggiornati quattro: l'**Energia Vitale** e

tre importanti caratteristiche quali **Potenza**, **Osservazione**, **Kenjutsu**.

# ENERGIA VITALE

Nelle vesti di Kurasai, giovane e robusto samurai, possiedi un'ottima capacità di sopravvivenza, misurata in punti di energia Vitale. Per determinare esattamente il tuo punteggio iniziale, lancia separatamente due dadi, conserva il risultato migliore e aggiungi 30 al risultato. **Se hai completato l'avventura precedente intitolata "*Ninja!*" puoi in alternativa lanciare un dado e sommarlo al punteggio iniziale che avevi in quel libro.**
Registra subito questa somma nella casella «Energia Vitale» del Foglio d'Identità. Ogni volta che ti capiterà di essere ferito, come ad esempio in un combattimento, oppure in un incidente qualsiasi perderai tanti punti di Energia Vitale quanti ti verranno indicati dal testo di volta in volta. Non cancellare *mai* il tuo punteggio iniziale: potresti averne bisogno nel caso che Kurasai recuperi le forze perdute in precedenza. Limitati quindi a tenere aggiornata la tabella aggiungendo via via le nuove modifiche al punteggio. Se esaurisci completamente la tua riserva di Energia Vitale durante un addestramento, come ad esempio una simulazione di combattimento con spade in legno (*bokken*), può darsi che un istruttore ti rianimi e ti faccia recuperare l'Energia Vitale perduta. Ma se invece ti accade in un reale duello all'ultimo sangue, con l'impiego di armi vere, la tua avventura avrà necessariamente fine in quel momento. Se le tue ferite non saranno troppo gravi potrai recuperare dei punti di Energia Vitale con

le cure di un medico, o semplicemente con una buona dormita. Sarà sempre il libro a dirti quando, in che modo e quanti punti puoi recuperare. Ciò che devi tuttavia tenere a mente è che in *nessun caso* ti è concesso di ritrovarti con un punteggio più alto di quello con cui inizi l'avventura.

# CARATTERISTICHE

Il tuo carattere dinamico e gli anni di addestramento ti hanno portato a sviluppare molte abilità che solo un vero samurai può vantare. Fra queste il *kenjutsu*, la micidiale tecnica di combattimento con la spada. In questa avventura potrai fare affidamento su tre importanti Caratteristiche: **Potenza**, **Osservazione** e, appunto, **Kenjutsu**. Più alto è il punteggio, più sei in gamba.Come avrai già notato, i punteggi-base sono già determinati.; ma ora hai la possibilità di migliorarli, distribuendo fra di essi altri 6 punti. Puoi dividerli come credi, purché tu ne aggiunga almeno uno ad ogni Caratteristica.

Per decidere come ripartire questi 6 punti studia attentamente le Caratteristiche illustrate dettagliatamente qui sotto.Ad ogni nuova avventura potrai così sperimentare diverse combinazioni.

Se hai completato con successo l'avventura precedente intitolata "*Ninja!*" conservi gli stessi punteggi di Caratteristica così come li avevi alla fine del libro. Per ogni shuriken dorato che hai ottenuto nel libro precedente, scegli una Caratteristica alla quale assegnare 1 punto di bonus. Se hai ottenuto più di uno shuriken, devi assegnare il punto bonus a Caratteristiche diverse.

**Potenza**
Questa caratteristica rappresenta le tue doti fisiche in generale. Ad essa farai ricorso nelle situazioni più estreme: cioé quando dovrai spingerti al massimo per compiere qualcosa di veramente difficile e faticoso. Le attività più comuni, come ad esempio correre, non ti richiederanno di mettere alla prova la tua Potenza. Ma scalare una parete rocciosa o mantenerti in equilibrio durante un combattimento sopra un tetto potranno mettere a dura prova la tua riserva di energie. Quando ti verranno chieste queste verifiche, sarà il libro a spiegarti come fare. In genere sarà sufficiente lanciare un dado e sommarlo al tuo punteggio di Potenza di quel momento: se il risultato sarà uguale o superiore ad un numero dato, la tua mossa avrà avuto successo.

**Osservazione**
Rappresenta la tua abilità di essere non solo sempre all'erta, pronto ad accorgerti di un pericolo nascosto ed imminente, ma anche di annotare mentalmente particolari, dettagli e situazioni inconsuete. Quando ti sarà chiesto di mettere alla prova la tua capacità di Osservazione, ti verrà anche spiegato come farlo. Ad ogni modo, la verifica è del tutto simile a quella spiegata per la Potenza.

**Kenjutsu**
Nel corso dei secoli, i migliori samurai di ogni generazione hanno contribuito a rendere il combattimento con la spada un'arte complessa, sofisticata e molto difficile da padroneggiare. Tali maestri hanno tramandato tutto quanto avevano acquisito ai loro giovani allievi, ed ora quest'arte è

divenuta uno dei fondamenti stessi della legge del samurai. Parallelamente ai successi conseguiti dai guerrieri, i maestri artigiani di tutto il Giappone hanno migliorato la tecnica di costruzione delle spade. Una secolare pazienza e dedizione ha prodotto armi eccezionali: formate da lamine sovrapposte di metalli diversi, combinati fra loro per ottenere maggiore flessibilità e resistenza, le spade dei samurai sono perfettamente bilanciate, affilate come rasoi e praticamente indistruttibili. In giapponese si chiamano *katana.* Così, come simbolo del proprio nobile rango, ogni samurai è fiero di portare un *daisho*, e cioè una coppia di katana, una lunga e una corta.Gli allievi samurai vengono iniziati al *kenjutsu* in età assai giovane, periodo in cui cominciano anche ad apprendere le basi del rigidissimo codice d'onore che regola ogni minimo comportamento dei membri della loro casta. È proprio questo codice, infatti, che impone al samurai l'impiego della katana corta contro se stesso per sfuggire alla cattura o ad un disonore altrettanto grave. Questo suicidio rituale, detto *seppuku* è in casi simili l'unico gesto consentito. Malgrado la tua giovane età puoi già considerarti molto abile nell'arte del *kenjutsu* tradizionale: i samurai vengono sempre incoraggiati a sviluppare ciascuno un proprio stile personale, ma i rudimenti della tecnica sono gli stessi per tutti. La tua naturale predisposizione ti ha portato a sviluppare attacchi insoliti e finte di ogni tipo: anche se i tuoi compagni e persino gli istruttori ti prendevano in giro, nessuno può negare che i tuoi risultati in combattimento siano brillanti.

Quando combatterai in duello, sarai chiamato a mettere alla prova il tuo *kenjutsu*. Le modalità ti verranno

illustrate di volta in volta, anche se la tecnica è la stessa illustrata per Potenza e Osservazione.

# ESPERIENZA

Come nella vita reale, l'esperienza aumenta le tue probabilità di successo in situazioni già note: infatti durante l'avventura potrai usare i punti di Esperienza per migliorare un lancio di dadi poco soddisfacente.
Per sapere quanti punti hai all'inizio dell'avventura, lancia un dado e segna il risultato nell'apposito spazio del Foglio d'Identità. Se ottieni un numero uguale o inferiore a 4, puoi tentare ancora una volta la fortuna con un secondo lancio, ma questa volta *dovrai* accettare il risultato anche se è più basso del precedente. **Se hai giocato l'avventura precedente intitolata "*Ninja!*" invece lancia un dado e sommalo al punteggio di Esperienza con il quale hai concluso il libro. Il totale costituisce la tua riserva di punti Esperienza per l'avventura che stai per intraprendere. Se non sei soddisfatto del lancio del dado puoi ripeterlo, ma sarai comunque costretto ad accettare il secondo lancio.**
Puoi avvalerti dell'Esperienza ogni volta che ti viene chiesto di mettere alla prova una Caratteristica: decidi *in anticipo* quanti punti Esperienza vuoi impiegare, poi effettua il lancio dei dadi e aggiungi al risultato i punti Esperienza stabiliti.
Che tu sia soddisfatto o meno dell'esito non ha importanza: i punti sono stati usati e devi sottrarli dal tuo punteggio di Esperienza.
Usa i punti di Esperienza con oculatezza, conservandoli per i momenti cruciali.

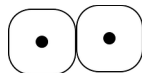
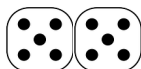
# ONORE E SEPPUKU

Durante il gioco ti capiterà di aumentare i punti di Esperienza a tua disposizione: ciò avverrà in seguito a certe decisioni sensate che prenderai, oppure grazie agli insegnamenti che avrai modo di ricevere. Allo stesso modo, decisioni avventate così come comportamenti inadeguati al rango di samurai ti faranno perdere punti di Esperienza. Se il testo ti dice di perdere punti Esperienza e non ne hai abbastanza, il disonore ti tormenterà tanto che sarai costretto a commettere *seppuku*, ovvero a suicidarti tagliandoti il ventre con la spada corta.

# OGGETTI

Nel corso della storia ti capiterà di entrare in possesso di alcuni oggetti che potrai riutilizzare in seguito. Quando ciò accade, il testo ti dirà di annotare l'oggetto in questione fra le note del tuo Foglio d'Identità.

# KURODACHI

Porti sempre con te Kurodachi, la katana che fu di tuo padre, morto durante l'assedio al castello di Hakata. La sua lama, nera come la notte, è leggenda sulla bocca di tutti i tuoi compagni e persino il principe Tomotada ne ha grande ammirazione. A detta di molti la tua spada possiede dei poteri magici e tu stesso hai sperimentato come in situazioni di estremo pericolo la lama vibri, mettendoti all'erta. Se i *Kami*, le forze della natura che reggono le sorti del Giappone, hanno infuso altre capacità alla tua spada, questo ancora non lo sai.

## 1

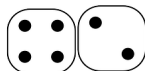
È la tua ultima notte al *Chomei Sensei no Dojo*.
Schiamazzi in giardino ti scuotono dal sonno. Balzi in piedi e corri ad aprire la finestra. Il pannello di carta stride nelle guide. Il vento di novembre ti sferza il viso, ma ti affacci per capire cosa succede. È ancora buio.
"Ha svegliato anche te?"
Dalla finestra alla tua sinistra sbuca il viso assonnato di Takeshi.
"È un pazzo" borbotta. "Sta arrivando un temporale e lui che fa? Si allena... o si diverte a torturare gli alberi, per quanto ne so. E perché poi? Ha già superato tutti gli esami."
"Stai parlando di..."
"Proprio lui. Ghenzo Taira. Lo vedi? È dietro le betulle."
Aguzzi la vista e lo individui intento a colpire il tronco di una betulla a mani nude, accompagnandosi con urla da battaglia. Le fronde smorte tremano ad ogni colpo e ricordi tutte le volte che quegli enormi pugni ti sono finiti contro le ossa durante le esercitazioni.
"Io torno a sdraiarmi", sbadiglia Takeshi, "e faresti bene a tornare a letto anche tu. Sempre che non ti interessi sapere cosa stia facendo *veramente* Ghenzo a quest'ora."
"Pensa piuttosto a svegliarti in tempo, altrimenti il principe si dimenticherà che ci sei anche tu!" replichi.
In mattinata riceverete le vostre assegnazioni. Forse sarà presente anche il principe Tomotada e sarà meglio farsi trovare in perfetta forma.
Potresti tornare a dormire tranquillamente per un'ora o due. Oppure potresti uscire dalla finestra, tanto sei al

piano terra, e raggiungere Ghenzo per scoprire le ragioni del suo allenamento mattutino. E se invece Takeshi stesse approfittando della situazione per farti uscire dalla stanza e giocarti qualche scherzo? Non sarebbe la prima volta che quel burlone del tuo amico ti organizza un bel tiro... e oggi è l'ultimo giorno a disposizione per combinartene una delle sue.
Il tuo sguardo corre dall'invitante futon a Ghenzo, che sceglie un altro albero contro cui scagliarsi.
Se lasci perdere Ghenzo, vai al **96**.
Se scivoli silenziosamente fuori dalla tua stanza e gli vai incontro, vai al **46**.

## 2

Scarti la tenda decorata a quadri e quella decorata con nastri perché trovi resti di cibo all'esterno, il che significa che i loro occupanti hanno cenato qui. Dalla tenda con un rombo proviene un odore pestilenziale... e se fosse ciò che cerchi? Non sai quali usanze abbiano questi rozzi Mongoli. Può essere che presso il loro popolo chi puzza di più sia il capo.
Vai al **194**.

## 3

La finestra di Takeshi, al contrario della tua, scivola senza fare alcun rumore. Takeshi ha impiegato molta cura a levigarne il pannello: in questo modo poteva uscire e rientrare dalla stanza durante la notte senza che tu te ne accorgessi.
*Takeshi, hai sempre tanta inventiva, ma stavolta sei stato imprudente: e se un malintenzionato ne avesse approfittato per entrare dalla finestra? Ti avrebbe colto nel sonno!*

Ti affacci per sorprendere un eventuale intruso. Di colpo l'intera finestra si stacca e cadi fuori gambe all'aria, portandoti dietro tutto il telaio.
Gli studenti che erano in giardino accorrono a questo trambusto, ma li rassicuri che stai bene. Uno degli inservienti accorre scusandosi con mille inchini per aver trascurato di fissare bene i pannelli e si offre di riparare tutto entro sera.
Un po' frastornato rientri nella tua stanza... facendo il giro dell'edificio e passando dalla porta.
*Chiunque fosse il misterioso visitatore di certo non è uscito da quella finestra. Sono stato uno sciocco a pensare che fosse possibile aggredire Takeshi*.
Vai al **108**.

**4**

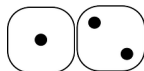
Ti avventi sul Mongolo per farlo cadere e immobilizzarlo ma nel buio non vedi bene dove colpisci. Anche se i tuoi pugni vanno a segno lui trova la forza di chiamare aiuto.
Pochi istanti dopo i suoi compagni accorrono e ti circondano brandendo spade e lance. Gli ashigaru di palazzo alla vista delle armi suonano un corno e si scatena il parapiglia. Il manico di una lancia ti colpisce alla testa e stramazzi a terra. Gli ashigaru intervengono appena in tempo per trascinarti a braccia fuori dall'accampamento, dove perdi i sensi.
Vai al **292**.

**5**

Apri la porta con circospezione. È tutto buio. Hai fatto appena due passi nella stanza quando una voce femminile grida: "AAAH, aiuto! Chi è?"

Esci in fretta e chiudi la porta prima che richiami tutte le guardie. Ti sarebbe difficile spiegare la situazione, così torni in fretta in camera tua prima che ti scoprano.
Vai al **131**.

**6**

Midori si siede di fronte a te mentre quattro servitrici portano i recipienti con piatti di riso e pesce. La principessa viene servita per prima, poi tocca ai samurai che non muovono un dito fino a quando anche il principe non ha ricevuto la sua porzione. La tua scodella è come le altre: dentro c'è una semplice zuppa di riso e carne di pescecane. Dopo i vari convenevoli Tomotada infila le bacchette nella scodella e allora anche gli altri samurai mangiano.
Durante il pranzo il principe parla con tutti i presenti scambiando opinioni sulla guerra incombente e assegnando istruzioni specifiche ad ognuno.
"Kurasai, perdona se oggi consumiamo un pasto così frugale ma siamo in guerra contro un nemico straniero e dobbiamo essere d'esempio per il popolo che soffrirà di molte privazioni. Stasera durante le trattative sarà diverso: per quanto siano indesiderati, gli ospiti che abbiamo saranno trattati con riguardo. Tu siederai alla mia sinistra e baderai che non si verifichino incidenti. Il cinese lo parli?"
"Lo parlo un po'. Quello che ci hanno insegnato al dojo."
"Molto bene. L'esercito mongolo è eterogeneo. È composto dai loro cavalieri ma anche da truppe ausiliarie reclutate in Corea e in Cina. Per comprendersi parlano quasi sempre in cinese. I dignitari mongoli parleranno cinese qui a palazzo e

fingeranno di non sapere il giapponese anche se è probabile che lo capiscano fin troppo bene. Mi aspetto che tu rimanga in silenzio e che parli solamente quando vieni interrogato direttamente. Se ti è possibile esprimiti in cinese. Gli altri Yojinbo sorveglieranno tutti i corridoi del palazzo."
I samurai annuiscono continuando il loro pasto.
Le servitrici si alternano portando altri piatti di verdure e frutta. Come è usanza lasci sempre un po' di cibo in fondo al piatto, per far sapere all'ospite che le porzioni erano fin troppo generose.
"Oh, ecco i dolci!" esclama allegra Midori. "Li ho fatti io!"
Entra una servitrice con una zuppiera di terracotta colma di palline di riso schiacciate, dal colore verdastro. Gli Yojinbo mormorano approvazione all'unisono e anche Tomotada aggiunge il proprio entusiasmo a quello dei suoi uomini.
"Sono dolci di crema di riso con la marmellata ai fagioli rossi. Kurasai, ti servo io!"
Midori infila la mano destra nella manica sinistra del kimono e ne estrae un paio di bacchette pulite.
*Cos'altro nascondi nelle maniche, principessa? Allora è per questo che cammini con le mani giunte!*
Midori sceglie quattro dolcetti e te li posa delicatamente nella scodella fissandoti negli occhi. "Mangia piano, mi raccomando."
*Strano che mi fissi così. Di solito le dame di corte evitano di guardare le persone negli occhi.*
Dopo aver riempito la tua scodella, Midori serve suo padre. I samurai attendono impazienti il loro turno ma una volta serviti si rimpinzano a volontà e masticano allegramente scambiandosi occhiate compiaciute. Sono

davvero così buoni o stanno fingendo per non contrariare la principessa? Queste palline di riso hanno un aspetto così invitante che vorresti proprio metterne in bocca una intera per sentire appieno il gusto della marmellata di fagioli. Nella zuppiera ce ne sono ancora abbastanza perché tutti possano averne una seconda porzione e Midori sarà contenta se mostri di apprezzare la sua cucina. D'altra parte, forse, in presenza del principe è meglio mostrare moderazione anche con i dolci di sua figlia.
Come ti comporti? Se mangi tutti i dolcetti come fanno gli altri, vai al **246**.
Se invece ti limiti a sbocconcellarli delicatamente con le bacchette, vai al **257**.

**7**

Precipiti in acqua con un tonfo, schivando per poco le scialuppe. Il peso dell'armatura ti trascina a fondo e fatichi per liberartene.

Tira un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni almeno 16 vai al **42**.
Se ottieni di meno, vai al **102**.

**8**

I Mongoli vi hanno accerchiati.
Vi mettete schiena contro schiena a fronteggiare l'orda. Non avete più vie di fuga e siete sul punto di cedere.
"Takeshi, ci siamo. È il momento di morire con onore" gli urli.
"Sì, amico mio. Farò seppuku e poi lo farai tu."
"Oh, questo no. Tu avrai l'onore di aver combattuto fino all'ultimo momento. Sarò io a morire prima di te."
Sollevi Kurodachi, pronto a tagliarti il ventre.
Vai al **97**.

**9**

Conosci il karate e un uomo forte come Ghenzo è stato tuo avversario per anni. Di certo questo guerriero mongolo non sarà più forte di lui.
*Se sapesse combattere davvero userebbe le armi. In più è senza armatura, il che mi conferisce un gran vantaggio,* ti tranquillizzi. Goryeo parte a testa bassa, caricandoti come un bufalo.
*C'era da aspettarselo. Più sono grossi e più si basano sui muscoli.*
Lancia un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Osservazione.
Se ottieni almeno 20 vai al **77**.
Se ottieni di meno, vai al **286**.

## 10

Tiri il nastro color marrone e tre piccole pergamene ti saltano in mano. Ne apri una per curiosità e ne leggi il contenuto.

*Ma che sconcerie sono mai queste?*

Stai leggendo una raccolta delle peggiori schifezze che potessi immaginare. Ti vergogni anche solo di aver toccato con le tue mani una simile porcheria. Avevi sentito dire di un certo genere di poesie molto in voga tra le dame di corte, riguardo a principesse che fanno la pipì stando in piedi e bagnano l'orlo della loro veste...

*...ma queste volgarità sono inimmaginabili! Chi mai avrebbe voglia di leggerle?*

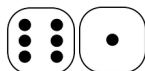
Con disgusto riponi le pergamene dov'erano, ma l'orrore di ciò che hai letto ti fa girare la testa. Barcolli inebetito e quando l'affanno ti toglie il fiato porti le mani alla gola in un disperato tentativo di riprendere a respirare. Così facendo però ti ferisci con le unghie intrise di asa e pochi istanti dopo cadi a terra perdendo i sensi.

Vai al **292**.

## 11

Ti affretti a raggiungere l'area del porto dove sono rifugiati gli altri samurai ma le grida che provengono dal mare ti fanno voltare: le onde si fanno sempre più grosse e le chiatte nemiche vengono sollevate dal vento che le rispedisce al largo e le allontana dalla costa.

"Tai-feng!" gridano disperati dall'ammiraglia.

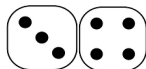
Soldati mongoli vengono strappati dal ponte e gettati in acqua dalla forza del vento.

Tuttavia, nel luogo dove ti trovi c'è calma. Guardi il cielo sopra di te ed è sereno. I samurai escono dai loro ripari meravigliati e si riuniscono a te.
"Capitano Hidenaga! Cosa succede? È opera degli dei?"
Le acque del mare si abbattono sulle navi nemiche, squarciandole e affondandole. La nave ammiraglia si inclina su un fianco, altre navi si rovesciano e vengono disalberate dalla potenza del vento.
"È il vento divino! È il kami-kaze!"
"È stato il capitano Hidenaga! Lui lo ha evocato!" gridano indicando Kurodachi che vibra.
"I kami ci proteggono! Lunga vita al capitano Hidenaga! Lunga vita ai kami e al kamikaze! Kami-kaze! Kami-kaze!"
L'urlo si moltiplica di bocca in bocca. I samurai inneggiano agli dei e si danno pacche sulle spalle ammirando i nemici fatti a pezzi dalle forze della natura.
Stremato per le fatiche sopportate, perdi i sensi.
Vai al **267**.

**12**

"Sappi che il saggio maestro Yoshimura ha già iniziato la guerra e i ninja sono in azione. Ha convinto

Tomotada a regalare ai loro ambasciatori una pergamena raffigurante una mappa del Kyushu. Naturalmente le spie dei Mongoli sono già state sguinzagliate, e presto confermeranno che la mappa corrisponde alla realtà. Hai capito?"
Annuisci, aspettando il resto della storia.
"La mappa ora è custodita nella tenda del loro funzionario. Il tuo compito sarà sostituire quella mappa con quest'altra che invece è completamente falsa" dice, srotolando una pergamena con il cartiglio del casato Tomotada.
"Una volta che avrai operato lo scambio, i Mongoli saranno convinti di avere in mano una mappa attendibile e falliranno le successive esplorazioni. È tutto chiaro?"
Annuisci ancora.
"Il problema è che ancora non sappiamo quale sia la tenda dove è custodita la mappa. Perciò questa sera, durante la trattativa fra il principe e gli stranieri, tu dovrai spiare il loro funzionario per scoprire in quale tenda alloggia. Ci aspettiamo che la tenda sia vuota perché tutti i funzionari saranno presenti alla trattativa. Fai attenzione perché alcuni soldati nemici rimarranno all'accampamento e sorveglieranno la zona, capito?"
"Come faccio a scoprire quale è la tenda del funzionario che cerchiamo?"
Gli occhi del ninja tradiscono compiacimento.
"Al loro arrivo abbiamo offerto ai funzionari dei geta molto particolari. Ogni paio di geta ha le asticelle di legno poste in maniera diversa. Ti basterà scoprire chi è il più importante dei funzionari, e poi seguire le impronte delle sue calzature. Fuori piove e il fango sarà di aiuto."

"E per scoprire chi è il funzionario più importante, come farò?"
"Ti mescolerai alle geisha che entreranno nella stanza della riunione per portare il loro servizio. Passa nella stanza solo il tempo di scoprire cosa ti serve e poi vai dritto all'accampamento. La riunione non sarà eterna."
"Dove potrò nascondermi nella stanza?"
"Sarai in vista di tutti. Nasconderai il viso dietro ciò che hai in mano: dietro i piatti, dietro un ventaglio. Se non hai nulla copriti il viso con le maniche come fanno le altre donne. Io ti truccherò e ti vestirò a dovere."
Il ninja ti fa sedere e con un pennello ti passa una polvere bianca su tutto l'ovale del viso. "Se sudi viene via. Non stare vicino al fuoco. Non ti metterò del profumo, ma bada che le altre donne saranno profumate. Ogni donna ha un profumo diverso, cerca di non accostarti troppo a loro altrimenti assorbirai gli aromi e finirai con il risvegliare gli istinti dei guerrieri Mongoli."
Con altri pennelli ti traccia sopracciglia e labbra. La procedura è lunga e laboriosa, e il ninja non parla durante l'operazione. Quando ha finito di sistemarti anche la parrucca ti specchi: hai un viso come quello delle bambole di porcellana.
Il ninja ti fa indossare cinque kimono sopra il tuo costume, partendo da quello con le maniche lunghe per sovrapporre quelli con le maniche più corte. Il colore arancione del kimono sfuma da un modello all'altro creando un affascinante effetto quando muovi le maniche. Poi ti annoda un nastro rosso attorno alla vita.
"E ora, il veleno."
Con filo di seta ti lega due unghie finte sul medio e

anulare della mano destra, poi ti immerge le mani in una lozione acquosa.
"Questo liquido è ottenuto con le foglie di asa e altre erbe. Chi mangerà quello che tocchi avrà forte sonnolenza. Se devi addormentare qualcuno in fretta, piantagli le unghie nel collo."
Ti ci vuole un bel po' per abituarti ai vestiti e per imparare a camminare nel modo giusto. Ti alleni a nascondere il viso dietro le ampie maniche senza rovinarti il trucco, guardando al contempo dove vai. Il ninja ti insegna e ti corregge i dettagli, finché i movimenti non ti vengono scorrevoli e naturali.
Il ninja fa scorrere un pannello e ti accompagna in un corridoio buio, consegnandoti un portacandela in porcellana con una candela accesa.
"Aspetta qui finché la candela non si spegne da sola, poi entra nella porta successiva a quella dove vado io. Prima di uscire dal palazzo getta i kimono da qualche parte e io li recupererò. Quando hai completato la missione dovrai tornare nella tua stanza e attendere Yoshimura."
Entri nel corridoio e ti fermi. Il ninja entra nella seconda porta a sinistra, il che vuol dire che finita la candela tu dovrai entrare nella terza.
Attendi con impazienza, approfittandone per asciugarti vicino al braciere. Quando la candela è quasi finita ti incammini nel corridoio tastando la parete per contare le porte. Quando sei davanti alla porta giusta appoggi l'orecchio. Senti un fitto vociare femminile e tutto un trafficare di vettovaglie.
*È la volta buona che mi ammazzano,* pensi.
Spegni la candela, la posi a terra ed entri.
Vai al **113**.

**13**

*"Cinque cavalli impauriti*
*seguiti da*
*cinque cavalli nel vento,*
*chi vince o chi muore è*
*solo questione di tempo"*

La dama che profuma di rosa scosta il paravento. Indossa una serie di kimono in varie tinte di blu, come l'avevi vista durante la riunione, ma il primo kimono è già a terra.
"Parlami ancora della guerra, Kurasai."
Le racconti l'addestramento militare mentre ti tiene per mano. Più racconti e più si avvicina. Più poesie declami e più kimono cadono. La geisha rimanere solo con un kimono blu come la notte. Alla settima poesia rimanete entrambi nudi e non ci sono più barriere.
Giacete insieme fin quando la luce nel suo lume si spegne da sola.
"Grazie, Signora dal Profumo di Rosa."
"Chiamami Akane."
"Ti rivedrò, Akane?"
"Se sopravviverai ai Mongoli. Uccidine tanti."
"Lo farò."
Ti lascia con un lungo bacio e ti regala un ciondolo di legno a forma di pesce, intriso del profumo di rosa in cui ella stessa è immersa.
Ti rivesti e, per il piacere di Akane che ti aiuta ad indossarla, ricomponi l'armatura prima di tornare nel corridoio e dirigerti verso i tuoi quartieri.
Annota il ciondolo sul tuo Foglio di Identità.
Vai al **131**.

**14**

Ti svegli molto presto e ti stringi nelle coperte, tremando per il freddo e per il vento che entra dagli spifferi. La pioggia si è chetata.

Nel cortile c'è movimento. Fra mille schiamazzi i Mongoli sbaraccano le tende e le caricano su dei carretti tirati a mano. Un manipolo di soldati li sorveglia con le armi in pugno, pronto a intervenire.

*Prima se ne vanno e meglio è.*

Indossi l'armatura stringendo con cura i lacci come se andassi in guerra in questo stesso momento. Il tuo unico giorno come Yojinbo è terminato e devi partire per Nagasaki, perciò ci tieni ad apparire al meglio nel momento dei saluti.

Il tuo ultimo pensiero prima di abbandonare la stanza va all'armatura di tuo padre, sulla quale versi ancora una lacrima.

Esci lasciando la porta aperta dietro di te ad indicare che la stanza non ha più nessun occupante e ti incammini lungo il corridoio dell'usignolo fino al cortile esterno.

I Mongoli sono pronti a partire e il grande cancello orientale è già stato aperto. Formano una colonna disordinata e si avviano, chi spingendo il carretto con le vettovaglie e chi sventolando il vessillo blu, con sole e luna sormontati da una triplice fiamma bianca. I vostri ashigaru si scansano al loro passaggio, per nulla ansiosi di attaccare briga con questa marmaglia.

Tuoni da est annunciano che un temporale è prossimo.

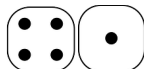
Tomotada è sul posto, circondato dagli altri Yojinbo. Assiste con piglio severo alla partenza di coloro che gli muoveranno guerra da un giorno all'altro. Per la prima volta il principe è in armatura da battaglia, laccata in

blu e nero con le due katana al fianco.
Quando anche l'ultimo dei Mongoli è uscito il principe comanda che una parte dell'esercito scorti la delegazione fino alle loro navi, per evitare disordini in città. Tre capitani a cavallo escono dal cancello, seguiti dalle truppe di ashigaru e dai cavalieri della retroguardia. Tutti gli ashigaru lungo il perimetro della formazione portano sulla schiena il sashimono con lo stemma della casata Tomotada e anche i tre capitani sono affiancati da cavalieri con il vessillo, così il principe potrà sorvegliarli da lontano. La colonna si allontana e sparisce in direzione del porto.
Non è passato nemmeno un minuto quando dalle colline della Strada Occidentale risuonano i corni di guerra.
Vai al **99**.

## 15

"Sensei, sono sicuro che una delle geisha nella sala fosse un ninja."
"Ah è così... così credi? E... e quale di loro poteva essere un ninja?" Takeshi farfuglia imbarazzato e inizia a sudare.
Cerca di ricordare bene come si è svolta la riunione. Quale delle donne era un ninja secondo te?
Una delle danzatrici in abito bianco? Vai al **225**.
La suonatrice di biwa? Vai al **34**.
La poetessa in abito rosso? Vai al **191**.
Una servitrice in arancione? Vai al **73**.
La principessa Midori? Vai al **271**.
La pittrice in abito azzurro? Vai al **289**.

## 16

Scendi da cavallo e assicurandoti di non essere visto togli l'armatura, mescolandola fra i tuoi bagagli. Indossi abiti semplici e un largo cappello di paglia bianca legato sotto il mento. Nascondi Kurodachi dietro la schiena e ti avvolgi in un mantello.
Così agghindato conduci il cavallo in città tirandolo per le briglie. Ti fai strada passando accanto alle varie bancarelle di pesce, riso e soia. È ora di pranzo e si formano capannelli di lavoratori stanchi che si radunano attorno a ogni baracca dove viene servita la zuppa di pesce.
Purtroppo noti anche mogli e mariti mettersi in cammino portando i loro pochi averi appesi ad un bastone, lui davanti e lei dietro, contornati da cinque o sei marmocchi spaventati: cercano la fuga verso est, sperando che i territori intorno alla capitale imperiale siano più sicuri.

Arrivi nei pressi del porto dove le barche dei mercanti approdano e salpano in ogni istante. I lavoratori hanno iniziato un'imponente opera di fortificazione.
Intorno alle impalcature sono ammucchiati terra e pietre che formeranno un muro per contrastare gli invasori: sul lato più occidentale della spiaggia il terrapieno è già alto un paio di metri, invece nel lato orientale devono ancora iniziare le fondamenta. Se i Mongoli dovessero attaccare oggi, quel muro servirebbe proprio a poco. Ti auguri che le squadre di lavoratori saranno abbastanza veloci da completarlo in tempo... comunque vada, devi essere pronto quando verrà il momento della battaglia.
L'intera area del porto è pattugliata dalle guardie recanti i vessilli dell'imperatore Hojo Tokimune. Molti di questi soldati sono radunati nelle vicinanze della nave imperiale e si scambiano impressioni sulle navi.
Se vuoi avvicinarti al molo per ascoltare cosa dicono, vai al **139**.
Se preferisci rimetterti subito in marcia verso il palazzo, vai al **107**.

**17**

"Eccomi, principessa Midori."
Rimanendo seduto ti sposti educatamente dal suo lato scivolando sul pavimento.
"Oh, da bravo. Siediti qui vicino a me."
Non sei mai stato così vicino alla principessa e il suo profumo è delizioso.
"Kurasai, c'è una cosa che desidero domandarti... ma ho paura della risposta."
"Dite pure, principessa. Sono al vostro servizio."
"Riguarda il vostro amico Takeshi. E smettila di

parlare in modo formale, almeno tu."
"Takeshi, dite? Cioé, dici?"
"Takeshi... mi sono innamorata di lui. Kurasai, credi che io potrei piacerle?"
Allora è questo il motivo del suo invito.
Cosa le risponderai?
Che sicuramente anche Takeshi è innamorato di lei? Vai al **213**.
Che Takeshi è un samurai tutto di un pezzo e non bada all'amore? Vai al **248**.
Che speravi di essere tu l'oggetto del suo amore? Vai al **39**.
Le chiedi se lei è una ninja? Vai al **294**.

## 18

Rientri nel palazzo da una finestra lasciata aperta. Non vedi l'ora di toglierti il costume ninja e asciugarti per bene nella tua stanza.
Avevi ricevuto un invito per mezzanotte?
Se sì, vai al **270**.
Se non hai ricevuto un invito, o se comunque non vuoi presentarti, vai al **131**.

## 19

Ti risvegli in una grotta che un fuoco illumina poco e male. Hai una coperta addosso e una gran fame. Vorresti metterti seduto ma le ferite te lo impediscono.
"E così ti sei risvegliato. Mangia, Kurasai, mangia questo buon pesce."
Il volto sorridente di Nichiren appare fra le ombre. Ti avvicina uno dei suoi geta dove ha disposto ordinate palline di riso con sopra del pesce crudo.
Affamatissimo, ne metti una in bocca. È deliziosa e ne

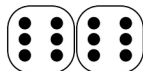
mangi altre.
"Maestro, dove siamo?"
"Ah, Kurasai. Cosa importa di dove siamo? Sei nella grotta dove vivo, sopra un'isola nel mar del Giappone. Sei qui perchè i kami ti hanno voluto con me. Ma soprattutto, sei qui perché non hai trovato l'amore, e con esso la pace interiore. Eri steso sulla spiaggia, come se ti avesse portato il vento."
"Non ho più la mia spada!"
"Guardati intorno, Kurasai. Non hai nemmeno più nemici. In ogni caso, quella spada non ti apparteneva. Era una spada per traditori, e tu non lo sei. Ma ora che sei qui e ti sei risvegliato, magari potresti aiutarmi a risolvere un altro grande mistero mentre procediamo nella via dell'Illuminazione."
"Quale, Maestro?"
"Perché il pesce crudo è così buono?"
Assaggi un'altra pallina di riso, stavolta col polipo fresco.
"Maestro, questo che mi proponete è un mistero al quale voglio dedicarmi per tutto il resto della vita."
Mangi vari bocconi, ed è così saporito che non ne avrai mai abbastanza.

**20**

Ti metti in coda dietro una dama che si sta facendo sistemare i capelli e attendi. Dalla stanza accanto proviene una dolce melodia di koto e si levano applausi. Sarà quella la sala della riunione? Purtroppo molti paraventi ti nascondono la visuale su ciò che succede.
Quando la dama prima di te ha finito ti siedi e una donna in kimono bianco ti scruta.

"Mia signora, mi sembrate già perfetta. Avete dame di servizio davvero esperte. Cosa posso fare per voi?" chiede, iniziando a pettinarti i finti capelli neri.
Temendo di farti scoprire mormori una mezza scusa sottovoce e ti alzi, andando ad indossare una spilla.
A un certo punto arrivano vari servitori che reggono sulle spalle il grande vassoio con le pietanze per i commensali. Posano a terra il vassoio di legno e se ne vanno. Quattro dame in abiti arancioni raccolgono le zuppiere e ti unisci a loro prendendo la zuppiera che ti è più vicina.
Vi mettete in fila dietro una donna dal kimono rosso con un piccolo flauto, tu per ultimo, e attendete la fine dell'esibizione di koto. Sbirci nella tua zuppiera: c'è una minestra di colore verde denso, dall'aspetto e dal profumo invitantissimo, dove è infilato un pregiato mestolo di legno intarsiato. Forse contiene del wasabi, che ti stimola le narici. Quanto vorresti assaggiarlo!
Se ci metti un dito dentro e assaggi, vai al **135**.
Se resisti alla tentazione e attendi, vai al **190**.

**21**

Scosti i vari strati di coperte da ogni letto, ma non trovi la pergamena che cerchi. Ci sono invece oggetti personali dei funzionari, attrezzi per scrivere, monete cinesi e giapponesi. Trovi anche un vasetto contenente un rotolo di fogli tutti uguali, riportanti lo stampiglio dell'Imperatore della Cina, alcune decorazioni e il numero 100 scritto con un grande ideogramma su ciascun foglio. Ti chiedi come i Mongoli se ne servano e forse faresti bene a portarne almeno uno a Yoshimura... ma se poi si accorgessero dell'ammanco? Meglio lasciare tutto com'è e limitarsi a scambiare la

pergamena.
Se questo è il secondo elemento della stanza che perlustri, vai al **129**.
Altrimenti decidi:
Se vuoi ispezionare il baule, vai al **33**.
Se vuoi guardare sotto i tappeti, vai al **281**.

**22**

"Mai in vita mia ho visto un quadro dipinto in modo tanto evocativo."
La sagoma dietro il paravento si ferma un istante.
"Allora ti è piaciuto davvero il quadro che ho dipinto? Mi sono occorsi anni per imparare ad usare il pennello come si deve. E se avessi più tempo mi dedicherei alla poesia. Tu conosci qualche poesia, Kurasai?"
"Ne conosco qualcuna. Al dojo abbiamo studiato molto i vecchi manoscritti."
"Splendido!" la signora che profuma di rosa batte le mani. "Vuoi essere così gentile da cantarne una per me?"
"Ehm... " ti schiarisci la voce e richiami alla mente gli antichi versi.
Se vuoi citarle un brano riguardo alle stagioni, tratto dal Kokinwakashu, vai al **63**.
Se vuoi declamare un estratto del Kojiki, citando la creazione del Giappone, vai al **40**.
Se invece preferisci puntare sulle cronache di guerra del Gukansho, vai al **13**.

## 23

I Mongoli si stringono a cerchio.

*Sono molti. Devo colpire in fretta. Devo colpirne più che posso.*

Ti scagli su di loro, colpendo e spostandoti di lato per affrontare un altro nemico. Così facendo tieni impegnati molti nemici mentre gli ashigaru completano l'accerchiamento.

"Combattete per il principe! Combattete per il Giappone!" la voce di Ghenzo che si fa strada fra i nemici è sempre più vicina e sovrasta ogni rumore. I tuoi avversari sono privi di armatura: ogni volta che Kurodachi tocca un nemico, questi muore o stramazza a terra gridando di dolore. La battaglia dura solo pochi minuti.

I nemici caduti vengono passati ancora una volta dalle naginata degli ashigaru per accertarsi che siano morti.

"Quelli stanno scappando!" gridi indicando il porto.

Vai al **169**.

## 24

Accostandoti alle porte senti il profumo che ognuna emana: deve essere il profumo che ciascuna dama di corte preferisce.

Se apri la porta che profuma di lavanda, vai al **48**.

Se invece ti avvicini alla porta che profuma di rosa, vai al **280**.

Se scegli la porta dalla quale arriva profumo di té verde, vai al **291**.

Se infine vuoi aprire la porta che profuma di gelsomino, vai al **5**.

Se non vuoi aprirne nessuna, torna alla tua stanza al **131**.

**25**

Tu e Takeshi vi riparate in una stretta guardiola che dà direttamente sul mare, così da sorvegliare meglio i nemici.
Gli altri guerrieri prendono riparo dovunque ci sia un tetto. Gli ashigaru intanto vanno di porta in porta a raccattare cibo, acqua e aceto per disinfettare le ferite dei samurai.
Un piccolo drappello armato di pugnali è intento a dare il colpo di grazia e ai soldati mongoli che ancora rantolano sulla spiaggia.
Gli assalitori sopravvissuti si affannano a tornare indietro sui ponti di barche improvvisati e non ha senso inseguirli.
"Takeshi, che ne pensi? Ce la facciamo?"
"Sono tantissimi. Se non arrivano rinforzi è la fine. Non appena i Mongoli si saranno riorganizzati torneranno all'assalto, e altri ne arriveranno dopo di loro. Forse stanno invadendo altre isole del Giappone proprio in questo momento... "
"Takeshi! Aspetta! Ho un piano. È da matti ma... guarda dalla finestra!"
Vai al **259**.

**26**

Ti porti al centro della sala, tutti gli occhi sono su di te.
Simulando un movimento marziale fai scivolare il pollice sull'elsa di Kurodachi mentre cammini, per sentire se è libera. Fortunatamente è così.
Sguaini la katana e la tieni perfettamente diritta davanti a te.
Gli "oooooh" dei presenti si moltiplicano nel vedere il colore nero della lama.

Inizi la tua pratica esibendoti in semplici attacchi e fendenti. Con tutta l'armatura addosso i tuoi movimenti sono più lenti, ma sei addestrato da sempre a combattere in questo modo.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Kenjutsu.
Se ottieni almeno 23, vai al **241**.
Se ottieni di meno, vai al **200**.

**27**

Rimani a passeggiare a debita distanza, per non essere importuno.
Ma quanto ci mettono?
Saranno passati venti minuti da quando Takeshi è stato chiamato e ancora non esce. Nessuno degli altri samurai ha impiegato così tanto tempo.
Se ti presenti alla porta meridionale dojo, a costo di apparire irrispettoso, vai al **148**.
Se preferisci spiare gli occupanti del dojo dalle fessure fra le tavole, vai al **117**.
Se decidi di lasciar perdere e tornare nella tua stanza per raccogliere le tue cose e andartene, con l'intento di incontrare Takeshi in seguito, vai al **207**.

**28**

"Il mio nome, giovane samurai, è Zennichimaro. Puoi chiamarmi Nichiren come fanno tutti. Sono venuto qui per portare alle orecchie del principe la notizia che il buddhismo del sutra del loto è l'unica salvezza per il popolo giapponese. I kami difenderanno il paese molto meglio di quelle spade" dice, indicando la coppia di spade che porti. "Cosa posso fare per te prima di ritirarmi ai confini del mondo?"
Vuoi fargli vedere il fodero con Kurodachi? Vai al **57**.
Vuoi chiedergli cosa sono i kami? Vai al **182**.
Se non vuoi chiedergli nulla puoi proseguire verso le stanze di Midori. Vai al **196**.

**29**

Con un colpo preciso di katana stacchi la testa del Mongolo più all'esterno della formazione. Nello stesso istante Ghenzo infilza il suo avversario sulla punta della naginata e con l'impeto dello slancio ne atterra altri due. Gli ashigaru piombano ai lati di Ghenzo e trafiggono altri nemici. I Mongoli sopravvissuti alla prima carica rispondono agli attacchi ed è un caos di lame e grida.
Vai all'**87**.

**30**

Raggiungi una serie di quattro porte identiche, fatte di carta di riso. Non una luce, né un rumore trapela da esse.
Tira un dado e aggiungi il tuo punteggio di Osservazione.
Se ottieni almeno 19, vai al **24**.
Altrimenti vai al **94**.

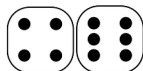
## 31

Quando hai finito la tua esibizione i Mongoli sono attoniti. Ai loro occhi sei davvero un pericoloso mostro di legno e muscoli. Trovi la tua soddisfazione nel viso stupefatto di Goryeo, ancora con la mascella abbassata. Al capo dei Mongoli cadono le bacchette a terra per quanto era concentrato ad ammirarti.
"Molto bravo, saburai. Adesso vogliamo vedere la tua spada!" dice il capo.
Prende un mango dal piatto e te lo getta con una lenta parabola.
Lancia un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Kenjutsu.
Se ottieni 23 o più, vai al **245**.
Se ottieni 22 o meno, vai al **44**.

## 32

Torni verso la tua stanza attraversando i corridoi silenziosi del palazzo. È passata da poco la mezzanotte. C'è altro che hai voglia di fare prima di incontrare Takeshi e Yoshimura?
Se ritieni che dovresti fare un giretto per il palazzo, vai al **226**.
Se vuoi solo rientrare nella tua stanza, vai al **131**.

## 33

Ti avvicini al baule, chiuso con un lucchetto. Prendi i tuoi arnesi da scasso e con pazienza fai scattare la serratura. Quando la apri, il contenuto del baule ti riempie di meraviglia: allineate su molti strati ci sono un'infinità di pergamene ben ordinate, saranno almeno duecento. Qualcuna è arrotolata per conto proprio, altre invece sono unite fra loro da un preziosissimo

nastro di seta così che verranno fuori tutte insieme tirandolo. I colori dei nastri sono diversi per ciascuna serie di pergamene.
Se vuoi tirare il nastro color azzurro, vai al **133**.
Se vuoi tirare il nastro color arancione, vai al **279**.
Se vuoi tirare il nastro color viola, vai al **79**.
Se vuoi tirare il nastro color marrone, vai al **10**.
Se vuoi tirare il nastro color oro, vai al **162**.

**34**

Rifletti qualche istante, poi annunci: "La suonatrice di biwa, di certo era un ninja."
Vai al **37**.

**35**

Che cosa hai fatto... ti senti vuoto. Con la morte nel cuore esci a piedi dal castello e ti dirigi verso sud, perdendoti nella boscaglia. Quando nessuno ti vede, getti Kurodachi tra le erbacce: non te ne senti più degno. Non ti importa nemmeno che in questo momento stia vibrando. Ti inginocchi e sfoderi la spada corta, con la quale ti trafiggi il ventre. Muori piangendo per aver disonorato la tua famiglia, e

nessuno troverà il tuo corpo.

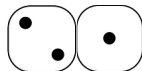
**36**

Il ninja spalanca gli occhi, sorpreso.
"Mi auguro che dalla tua bocca non escano altre sciocchezze questa sera. Non hai bisogno di sapere chi sono. Il maestro Yoshimura ti ha affidato una missione e a me spetta il compito di prepararti."
Vai al **12**.

**37**

"HA!" esclama Takeshi, che subito dopo china la testa in segno di imbarazzo per aver alzato la voce.
Il maestro borbotta e consegna un sacchetto tintinnante a Takeshi, che lo intasca soddisfatto facendo mille inchini.
"Ma... ma... voi avete scommesso su questa cosa? E tu *c'eri*?" punti il dito sul nasone di Takeshi.
"Certo che c'ero. Te l'avevo anche detto che se fossi stato attento mi avresti visto. Sono o non sono il miglior ninja del Giappone? Nemmeno il mio migliore amico mi ha riconosciuto."
Vai al **296**.

**38**

Vi inginocchiate e recitate assieme una preghiera al kami che trattiene la spada. Dopo ogni frase il vecchio fa scorrere una goccia di olio rossastro sul fodero e ripassa col pollice gli ideogrammi del tuo nome. L'olio penetra anche all'interno e pian piano la lama nera di Kurodachi scivola fuori.
Hai di nuovo la tua katana!
Forse il vecchio artigiano ha ricamato un bel po' la sua

parte, ma senza dubbio ti è stato d'aiuto. Gli prometti che tornerai molto presto a ripagarlo per il suo servizio e lui ti saluta con parole di incoraggiamento per la battaglia contro i Mongoli.
Ti affretti per rientrare al castello, sotto la pioggia ormai battente.
Vai al **93**.

**39**

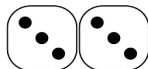
"Principessa Midori, mi addolorate con questa domanda perché io stesso sono innamorato di voi da quando vi conosco."
"Oh." la sua voce si strozza. "Kurasai, non immaginavo questo. Perdonami se ho abusato del tuo tempo e se ti ho illuso. Non avevo capito... e poi, non posso..."
Vai al **104**.

**40**

*"La poesia di Yamato*
*ha le radici nel*
*cuore degli uomini e*
*per foglie*
*ha le migliaia di parole"*

La signora che profuma di rosa applaude alla tua poesia e ti chiede di citarne altre. Trascorrete qualche tempo parlando delle origini del Giappone e della stirpe divina di Izanagi e Izanami. Continuate a discutere delle belle arti giapponesi, finché si fa davvero tardi e la dama ti congeda. È stato piacevole parlare con lei e speri di rivederla in futuro.
Vai al **189**.

**41**

Dopo un breve sonno ti svegli fresco e riposato e ti alzi dal futon. Vorresti aprire la finestra ma il vento è più forte di prima e sta piovendo.
Oggi non indosserai la tenuta da combattimento, ma solo l'abito da cerimonia. Leghi alla vita la lunga hakama grigia che ti arriva esattamente alle caviglie. Poi ti avvolgi nel kimono blu scuro, che negli ultimi mesi hai pazientemente decorato con disegni di carpe e fiori di loto. Stringi il tutto con la cintura nera che ti ha accompagnato negli anni di addestramento. Per ultima, raccogli Kurodachi e la appendi devotamente alla cintura.
Chiudi gli occhi per assaporare uno degli ultimi momenti che trascorrerai nella stanza dove hai abitato per anni. Fra poco conoscerai la tua nuova destinazione.
Quando sei pronto, ti avvii con passo austero nel corridoio che conduce alle aule comuni. Passando davanti alla stanza di Takeshi trovi la porta aperta e guardi dentro. Il tuo amico non c'è: dev'essere già al dojo con gli altri samurai.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Osservazione.

Se il totale è uguale o superiore a 20, vai al **256**.
Se è 19 o un numero inferiore, vai al **290**.

**42**

Riemergi annaspando e quasi sbatti la testa sul fianco di una chiatta. Ti ci issi dentro e per tua grande fortuna ci trovi Kurodachi, che ti era volata via dalle mani durante la caduta. La riprendi e la rimetti nel fodero.
"Ojimbo!" ti gridano i Mongoli dalla nave. Il corpo smembrato e senza vita di Takeshi precipita giù dalla murata accompagnato dalle grida di scherno dei nemici che esultano quando entra in acqua sollevando alti spruzzi.
Ti scagliano contro delle lance, una delle quali ti ferisce di striscio. Perdi 2 punti di Energia Vitale.
Torni a riva nuotando sott'acqua, sfruttando le chiatte come riparo e i Mongoli non riescono più a colpirti.
Stremato, dopo aver perso molto sangue e rischiato l'annegamento, ti trascini sulla spiaggia dove cadi a faccia in giù sulla battigia senza la forza di fare un altro passo.
Durante la tua avventura hai raccolto almeno un amuleto a forma di pesce, o una moneta d'oro?
Se sì, vai al **242**.
Altrimenti, vai al **247**.

**43**

Il tuo ginocchio cede con un *crack*. Poi è la schiena a spezzarsi.
Le ultime parole che senti sono "Io sono Goryeo. Spezzo saburai con le mani."
Un ultimo calcio alla tempia mette fine alle tue sofferenze.

Takeshi ti troverà steso in avanti con i due foderi vuoti, morto come un vero samurai che ha combattuto con tutte le sue forze. La tua avventura termina qui.

**44**

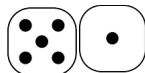
Ti scansi di lato per distanziarti dal mango, ma non abbastanza in fretta. Sguaini Kurodachi fai un passo indietro. Lasci partire un fendente che centra il frutto e lo scaraventa con violenza per terra. Il mango maturo si apre per il colpo, schizzando succo su tutto il pavimento. Non era esattamente ciò che volevi, ma per lo meno lo hai colpito.
I Mongoli si sgomitano ridendo, soddisfatti di quanto hanno visto e si congratulano con te per il bel colpo, tranne Goryeo che rimane imperturbabile.
Finite le composte ovazioni, riprendi il tuo posto seduto.
Vai al **110**.

**45**

Al grido di "Banzei!" Ghenzo cala la kodachi e se la conficca nello stomaco senza un lamento. Stringe i denti per non urlare, e trascina la kodachi verso il fianco aprendosi completamente il ventre.
Cade in ginocchio ma non molla la presa sulla spada. Dà una torsione alla lama e con un ultimo sforzo di volontà la tira verso l'alto.
Sei agghiacciato nel vedere questa dimostrazione di forza.
Durante la tua permanenza al castello di Hakata hai conosciuto il saggio monaco Nichiren e hai ascoltato la sua profezia?
Se sì, vai al **55**. Altrimenti, tira un dado e aggiungi il

risultato al tuo punteggio di Osservazione.
Se ottieni almeno 18, vai al **206**.
Se ottieni di meno, vai al **272**.

**46** *(fig. 1)*

Ti avvolgi in un kimono di cotone bianco e salti giù dalla bassa finestra. Con una breve camminata controvento raggiungi Ghenzo fra le betulle.
Ghenzo è nudo ad eccezione del fundoshi attorno ai fianchi. Il sudore gli cola su tutto il corpo e il sangue gli scorre a rivoli dalle nocche ai gomiti.
"Ghenzo, la tua dedizione alla lotta contro gli alberi è ammirevole, ma tutto quel baccano è davvero necessario?"
Hai già visto il corpo colossale di Ghenzo in numerose occasioni ma non ti sei ancora abituato a vedere tanta forza in un solo uomo. Di recente sensei Haraku vi ha condotti tutti alle terme di Beppu, dove avete fatto un bagno caldo assieme. Grazie alla vicinanza del vulcano Aso l'acqua ribolliva e si tingeva di rosso per la presenza di argilla. Era come fare il bagno in un inferno di sangue. Ghenzo si era spalmato addosso l'argilla ed era diventato rosso e spaventoso come gli Oni che decorano i paraventi dei nobili.
Ghenzo tira ancora due pugni al suo bersaglio. Cade qualche foglia secca, un po' per il colpo e un po' per il tempo avverso, accumulandosi sulle altre. Si starà allenando da ore ma non è nemmeno affannato.
"Kurasai, fra tutti i samurai tu sei il migliore nell'uso della katana. Ma quando verranno i Mongoli non avranno il tempo di ammirare le tue acrobazie, le tue finte e i tuoi fendenti precisi. Ne ucciderai tanti senza che si rendano conto di cosa è successo."

Si gira verso di te e ti mette sotto il naso il pugno duro, sporco di sangue e linfa. "Questo invece lo capiscono. Voglio che sentano il dolore. Urleranno come la campana del tempio quando il tronco la percuote. Non ricorderanno il mio nome, ma il dolore lo ricorderanno e ne avranno timore. Ne parleranno e di bocca in bocca si metteranno paura l'uno con l'altro."

"Ghenzo, i Mongoli pronti ad invaderci sono più numerosi degli abitanti dell'intero Kyushu. Pensi davvero di spaventarli tutti? Pensi davvero che vinceremo questa guerra?"

"Tanti o pochi che siano, un giorno anche tu ringrazierai che io mi sia alzato a fare questo baccano."

Si allontana scrollandosi di dosso foglie e schegge.

"*Vincere o perdere, dipende dal tempo*. È scritto anche nel Gukansho", mormora citando un recente testo di cronache di guerra.

*E così Ghenzo trova anche il tempo di dedicarsi alla letteratura,* pensi.

Rientri nella tua stanza e torni a letto. Se ti addormenti presto riposerai ancora un paio d'ore.

Vai al **41**.

**47**

"Maestro, sono sicuro che i ninja nella stanza fossero per lo meno due. Uno di essi è seduto qui con noi."
"Eccellente deduzione, ma credo che Takeshi si sia fatto scoprire volontariamente in qualche modo."
Takeshi guarda il soffitto con aria colpevole.
"Sai dire chi fosse il secondo ninja?" ti chiede ancora il maestro.
Cerca di ricordare bene come si è svolta la riunione. Chi altri era un ninja secondo te?
Una delle danzatrici in abito bianco? Vai al **225**.
La suonatrice di biwa? Vai al **34**.
La poetessa in abito rosso? Vai al **191**.
La principessa Midori? Vai al **271**.
La pittrice in abito azzurro? Vai al **181**.

**48**

Con circospezione apri la porta.
L'interno è completamente buio.
Fai solo due passi nella stanza quando una voce femminile grida: "Aaaah, aiuto! Chi è?"
In fretta esci e chiudi la porta prima che richiami tutte le guardie. Ti sarebbe difficile spiegare la situazione, così torni in fretta in camera tua prima che ti scoprano.
Vai al **131**.

**49**

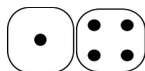
Col piede destro in avanti sguainate e colpite la prima linea di assalitori. Con la kodachi colpite quelli che arrivano dopo di loro. I vostri colpi sono tanto armonici che sembrate un solo imbattibile guerriero. Non un nemico è riuscito a passare.
Vai al **103**.

**50**

Ti incammini verso le stanze della principessa e delle dame di corte, in cerca di Midori.
Lungo il tragitto passi davanti alla stanza del principe Tomotada.
A giudicare dalle voci il principe è impegnato in una conversazione molto animata con una persona anziana.
Il principe ti ha autorizzato ad entrare nella sua stanza senza chiedere il permesso ma davvero vuoi interrompere? Sarebbe un gesto scortese, come minimo.
Potresti attendere che abbia finito, oppure potresti semplicemente andare da Midori senza perdere altro tempo.
Se vuoi proseguire alla ricerca di Midori, vai al **196**.

Se vuoi entrare nella stanza del principe, vai al **157**.
Se attendi fuori dalla porta e ti accontenti di origliare, vai al **64**.

**51**

Rimani impassibile attendendo che le dame abbiano concluso il loro servizio. La dama in arancione finalmente si accorge del seme accanto al tuo piede e con mille cerimonie si avvicina a capo chino per recuperarlo. Quando è abbastanza vicina le spii il volto nonostante i suoi tentativi di celarlo: è una bella giovane impomatata di bianco e ha le sopracciglia dipinte sottili molto in alto, come si usa nei tempi moderni fra le dame di corte, il che la fa sembrare una bambola di porcellana. A differenza di molte altre geisha, però, non ha un profumo particolare. Terminata la pulizia, la dama solleva leggermente il capo e ti

rivolge un fugace sorriso sulle labbra rosse come ciliegie. Si allontana a piccoli passi raggiungendo le sue compagne, e spariscono tutte oltre la porta più lontana. Vai al **210**.

**52**

Salite sulla tavola e Takeshi dà un segnale in cinese: "Shang zuo!"
La tavola inizia a muoversi verso l'alto.
Anche Bayan accorre a vedere e incita i suoi uomini a fare in fretta.
"È fatta. Appena siamo in cima alla murata diamo inizio alla festa." ti sussurra.
Quando siete arrivati a metà murata ti accorgi di un vano di carico il cui portellone esterno si è staccato: potreste facilmente intrufolarvi nella nave anziché farvi issare fino al ponte di comando.
Se dici a Takeshi di entrare nel portellone, vai al **145**.
Se non fai nulla e ti attieni al piano originale, vai al **209**.

**53**

Non puoi affrontare le sfere con le katana, ma il bagliore dei fuochi si staglia bene contro il cielo plumbeo: contando sulla tua agilità eviti i bolidi che ti piovono addosso.
Altri samurai non sono così veloci e vengono investiti dai proiettili incendiari.
Fortunatamente la pioggia limita i danni e spegne i focolai di incendio  ma ben presto il porto è invaso dai vapori e dalle esplosioni di queste palle di fuoco stregate.
Di quando in quando ne cade una in acqua sfrigolando

e liberando cortine di fumo nero, oltre alle quali intravedi appena la sagoma dell'ammiraglia mongola che prende il controllo del molo.
Vai al **263**.

**54**

"Lascia qui la tua armatura. Servirà a me più tardi."
Con titubanza ti spogli delle parti dell'armatura e indossi il nero costume ninja. Porti Kurodachi con te, assicurata sulla schiena.
Takeshi apre la finestra e si arrampica fuori.
"Forza, seguimi e non fare rumore"
Il buio è già calato e la pioggia batte.
Esci dalla finestra seguendo le orme di Takeshi.
In silenzio costeggiate il cornicione del palazzo fino a fare tutto il giro e arrivate sul lato opposto.
Guardi in giardino per assicurarti che non vi abbiano scoperti, ma nessuno sorveglia questo lato del palazzo. I pochi soldati rimasti all'aperto sono troppo impegnati a controllare i Mongoli, i quali si sono rifugiati nelle tende.
I Mongoli sono tutti rientrati nelle loro tende dalla forma tonda.
"Eccoci" annuncia Takeshi indicandoti una finestra "Questi sono gli appartamenti femminili."
"Non vorrai mica entrare qui!" rispondi.
"Certo che non voglio. Ma tu sei stato così gentile da sostituirti a me, perciò questo onore toccherà a te."
Takeshi tamburella un ritmo sul pannello che pochi istanti dopo si apre. "Entra in fretta" bisbiglia una voce.
Takeshi si sta già involando sui tetti per tornare nella tua stanza e sostituirsi a te. Non lo biasimi: con questa

pioggia chiunque vorrebbe starsene al coperto.
Sei ancora indeciso su cosa fare quando il braccio di un ninja ti afferra e ti trascina dentro.
Vai al **59**.

**55**

Ti tornano in mente le parole di Nichiren riguardo a Kurodachi: "*Con questa spada ucciderai un samurai tuo amico.*"
Vai al **206**.

**56**

Salita sul ponte, dove la pioggia è battente. I Mongoli erano allertati per la vostra fuga e vi stavano cercando: in breve venite circondati. Opponete una fiera resistenza prima di soccombere.
Vai al **102**.

**57**

Sciogli il fodero dal tuo fianco e lo porgi al vecchio, spiegandogli che la lama si è incastrata e non riesci ad estrarla.
Il monaco misura esattamente cinque volte il palmo sulla lunghezza del fodero. Poi la soppesa e ne legge l'iscrizione.
"Questa lama non ti appartiene" sentenzia restituendoti l'arma.
Il vecchio desidera lasciare il palazzo, quindi vi incamminate assieme lungo il corridoio dell'usignolo, che cinguetta ad ogni passo.
"Venerabile maestro, il mio nome è Hidenaga Kurasai e ho ereditato questa spada da mio padre che combattè a lungo in questo stesso castello. C'è il mio nome sul

fodero." rispondi educatamente.
"Hidenaga Seiemon. Mi ricordo di lui. Fu lui a salvarmi dall'ira di Taira no Yoritsuna. Se questa è la sua spada, sappi che sei in possesso della Spada del Traditore e che seguirai il suo destino."
"Come vi permettete? Mio padre non era un traditore!" gli strappi il fodero dalle mani.
"Tutti i samurai lo sono. Da secoli assistiamo a guerre di famiglie contro famiglie. I samurai non hanno mai combattuto contro uno straniero. Queste lame sono state fatte per uccidere altri samurai, non per difenderci dai nemici. Tuo padre costruì la sua fortuna difendendo questo castello dagli attacchi del clan Taira che intendevano risollevare il loro casato e dominare su tutto il Kyushu."
"Mio padre ha combattuto contro i Taira?" non ne sapevi nulla. Allora i padri tuoi e di Ghenzo erano rivali!
"Ha combattuto contro i Taira e ne ha uccisi parecchi. Così è diventato Yojinbo. La tua spada è destinata a scontrarsi ancora contro i nemici, ma la mia profezia è che te ne servirai per uccidere un amico. Un samurai."
Ti fermi a metà corridoio e il cigolìo cessa.
*Questa spada ucciderà un amico. Possibile?* Ti irrigidisci.
"Questa spada non ucciderà nessuno finché è dentro il fodero" ribatti.
"Sei proprio uno stolto, giovane samurai. La spada è fuori."
D'istinto posi la mano sull'elsa di Kurodachi e con tua grande meraviglia la spada scivola via come se nulla fosse.
"Maestro, siete stato voi?"

"Io? Il povero Nichiren non può fare proprio nulla. Forse era solo incastrata."
Il vecchio monaco si incammina da solo verso l'uscita, nel silenzio assoluto. Ora ti accorgi che i suoi passi non fanno pigolare il corridoio dell'usignolo, come se l'anima del monaco fosse tanto leggera da sollevarlo da terra.
"Questo uomo davvero è il più grande dei saggi", pensi a voce alta.
Guadagni 1 punto di Esperienza per aver ascoltato le parole di Nichiren.
Vai al **93**.

**58**

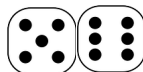
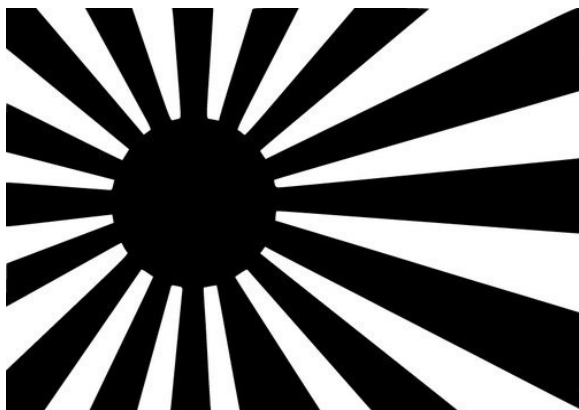
I samurai nella stanza borbottano pareri contrastanti.
Tomotada rimane pensieroso. "Se non avessero il favore degli dei, non avrebbero messo insieme un impero così grande. Eppure c'è del ragionamento nella tua risposta. Il Giappone è protetto dai kami e possiamo certamente affidarci al loro aiuto per la guerra che incombe."
Prima che tu possa dire altro, Midori apre le porte e annuncia il pranzo.
Vai al **6**.

**59**

Sei nella stanza di una geisha. Ci sono numerosi paraventi dipinti e ricamati con motivi di uccelli e alberi. Il profumo di rosa è intensissimo. La stanza è scaldata e illuminata da un piccolo braciere in legno decorato con foglie d'oro.
Di fronte a te, un ninja vestito completamente di nero ti fissa: dalla fessura nel suo cappuccio intravedi occhi

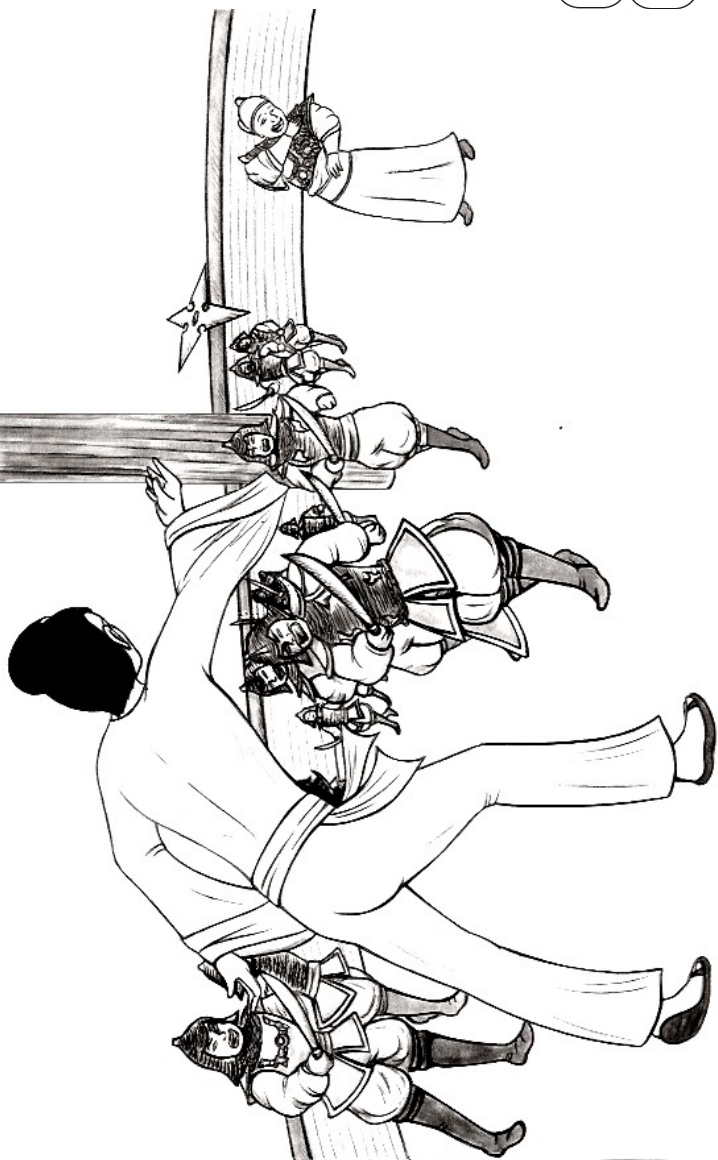
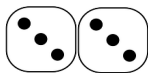
familiari.
"Allora sei tu quello che ha mandato Yoshimura, è così?"
La sua voce è acuta e camuffata dal mascheramento. Non riesci a capire se si tratta di qualcuno che conosci. Sei certo però di aver già visto quegli occhi.
Cosa risponderai?
"Sono io. Cosa devo fare?", vai al **12**.
"Doveva essere Takeshi, ma ho preso il suo posto", vai al **223**.
"Principessa Midori, sei tu?", vai al **36**.

**60**

Prima di uscire ti togli i kimono e li nascondi dentro un vaso. Bagnandoti la mano sinistra con la pioggia ti togli il trucco dal viso. Ti risistemi il costume nero: celato da tenebre e pioggia sei invisibile.
Scruti i dintorni: i Mongoli si sono rintanati nelle proprie tende. Pochi soldati giapponesi sono rimasti controvoglia a sorvegliare l'accampamento.
Il cielo è nero di nuvole e i tuoni rimbombano in lontananza. Non c'è nemmeno la luna e solo il fumo che esce dai comignoli accesi dentro le tende ti segnala

la loro disposizione.
Ti avvicini all'accampamento camminando chino e lento.
Raggiungi le tende tenendoti sul lato non visto dagli ashigaru, ma stando sempre lontano dal muro di cinta: è dipinto di bianco e rischieresti di essere visto se un lampo dovesse solcare il cielo.
Le tende sono disposte un po' a caso, senza uno schema preciso ma gli ingressi delle dodici tende sono rivolti a sud, il che ti è favorevole.
Le tende si assomigliano fra loro, anche se i motivi del pellame pezzato bianco e marrone rompono la monotonia.
Alcune tende hanno una particolare decorazione sulla porta.
Come individuerai la tenda del capo?
Cerchi una tenda dove il fuoco è spento? Vai all'**88**.
Ascolti i rumori che provengono dall'interno di ogni tenda? Vai al **61**.
Guardi la vegetazione attorno alle tende? Vai al **143**.
Vuoi catturare il primo Mongolo che esce e lo costringi a parlare? Vai al **71**.
Vuoi entrare in una delle porte decorate? Vai al **194**.

**61**

Appoggiando l'orecchio sul fianco di una tenda cerchi di cogliere i segnali dall'interno.
Ti muovi lentamente da un posto all'altro per capire quali siano occupate e quali no.
Sette tende sono certamente occupate: senti un gran vociare e canticchiare, segno che i guerrieri all'interno sono svegli e stanno giocando d'azzardo o si intrattengono secondo le loro usanze.
Ti rimangono cinque tende da ispezionare.
Lancia un dado e aggiungi il totale al tuo punteggio di Osservazione.
Se ottieni un 22 o più, vai al **2**.
Se ottieni 21 o meno, vai al **293**.

**62** *(fig. 2)*

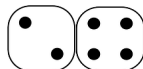
"Takeshi, ricordi cosa mi avevi scritto sullo shuriken?"
"Certo!" risponde abbattendo due soldati nemici "Avevo scritto '*Questa sera',* ne sono certo."

"Sbagliato. C'è proprio scritto '*Adesso muori'*!"
Prendi la mira e scagli lo shuriken contro Bayan. La stella dorata traccia una parabola verso l'esterno, poi come spinta dal vento prende velocità e rientra verso il castello di poppa. Anche da questa distanza senti il sonoro *ciak* delle punte che perforano il cranio dell'uomo vestito d'oro.
Vai al **184**.

**63**

*"Fra la neve che fiocca*
*ecco, è arrivata la primavera.*
*Dell'usignolo*
*le lacrime gelate*
*Ora si staranno sciogliendo"*

La dama che profuma di rosa ti ringrazia molto per averle declamato questa poesia e te ne chiede altre. Passate un po' di tempo parlando delle stagioni e del colore delle foglie d'autunno. Continuate a discutere delle belle arti giapponesi, finché si fa davvero tardi e la dama ti congeda. È stato piacevole parlare con lei e speri di rivederla in futuro.
Vai al **189**.

**64**

Fingi di far la guardia alla porta di Tomotada e ti accosti in modo da cogliere il più possibile dalla conversazione.
L'anziano sta vessando Tomotada con racconti sulla religione e sui kami, cose cui il principe non vuole prestare attenzione.
"Se non osserverai la devozione che meritano, i kami ti

abbandoneranno e perderai non solo la tua vita e il tuo potere. Tutte le isole di Yamato saranno sottomesse. La terra dei tuoi antenati crescerà sotto l'influenza mongola. Si perderanno le tradizioni, la storia. I Giapponesi perderanno le loro stesse anime."
"I Mongoli non faranno un solo passo sulla spiaggia che difendo. I miei samurai sono i migliori guerrieri che esistano."
"Per la terza volta ti ammonisco, principe Tomotada. E poiché non dai ascolto alle mie parole io abbandono te e la tua follia. È detto che gli eremiti debbano vivere sulle montagne, allora andrò a cercarmene una in mezzo al mare dove nessuno potrà venire a chiedermi perdono. Ti saluto e non sentirai mai più la mia voce."
L'anziano monaco ti passa davanti senza guardarti negli occhi, si inchina quanto glielo concede la vecchia schiena e abbandona la stanza.

Se vuoi chiedergli chi sia, vai al **28**.
Se vuoi chiedergli dove è diretto, vai al **95**.
Se non vuoi chiedergli nulla e prosegui verso la stanza di Midori, vai al **196**.

**65**

Scosti la porticina in pelle di mucca e sbirci all'interno. Stesi sui loro letti in lana di pecora ci sono una dozzina di Mongoli addormentati.
Anche se fosse questa la tenda del capo, di certo non ti metteresti a rovistarla.
Torna al **194** e compi un'altra scelta.

## 66

Corri nelle stalle e recuperi il tuo cavallo. Anche se non è sellato non c'è tempo da perdere: gli sali in groppa e torni nel cortile.
Come ti aspettavi, Ghenzo è già partito per conto suo.
Ti rivolgi al principe Tomotada: "Mio Principe Splendente, è stato un onore avervi servito. Porterò tante teste dei nostri nemici."
"Sia così." ti risponde.
Sproni Kuki al galoppo lasciandoti alle spalle il capitano Honda e i suoi samurai che in questo momento entrano nel cortile per presentare rapporto.
Seguendo il sentiero che conduce ad Hakata riesci a tratti a vedere il porto. Le navi dalla vela ocra sono ancora lì e il muro difensivo è incompiuto. Non c'è traccia di navi da guerra giapponesi: se erano nella baia si sono ritirate a est per sfuggire alla tempesta che incombe. Il tragitto è breve e Ghenzo dev'essere già arrivato in città. Scegli la strada più diretta ma sei costretto a rallentare per non urtare i passanti. Ben presto ti raggiunge la voce tonante di Ghenzo che chiede strada: "Fate largo! Fate largo ai samurai del principe!"
Lo affianchi a cavallo.
"Ah, sei arrivato finalmente. Allora, da che parte dobbiamo andare?"
Vai al **170**.

## 67

"Gentile dama, sarebbe sconveniente se restassi qui. Prendo congedo e vi lascio riposare."
"Come preferisci, Kurasai. Non ti tratterrò."
Ti alzi ed esci ripercorrendo il corridoio.
Vai al **131**.

**68**

Versi qualche goccia di olio nella scanalatura tra il fodero e la lama. Purtroppo non succede nulla: Kurodachi non vuole saperne di essere estratta.
Se abbandoni il proposito e torni nella tua stanza, vai al **244**.
Se invece vuoi provare in città, vai al **72**.

**69**

Ti è stato recapitato un vassoio con palline di riso caldo, del pesce crudo e una zuppa di colore verde. La annusi: il profumo è delizioso. Forse contiene del wasabi che ti stimola le narici e l'appetito. Quanto vorresti assaggiarlo subito! Intingi il dito nella zuppa: ha sapore di alghe e cipolla, ed è un capolavoro per quanto il wasabi la rende frizzante. C'è sicuramente del fungo matsutake, una squisitezza che hai assaggiato solo un paio di volte in vita tua.
Seduto sul pavimento consumi con compostezza la cena, poi ti lavi le mani nel catino.
Guardi fuori dalla finestra: il cielo è nero e piove. Altre nubi scure arrivano da est, dove è in atto un gran temporale. Pensi a Takeshi... hai fatto bene a mantenere il tuo posto o no?
Un pezzo alla volta indossi l'armatura e pulisci per bene Kurodachi. Speri proprio che non ti faccia altri scherzi!
Quando sei pronto esci dalla tua stanza e aspetti che il principe Tomotada ti raggiunga.
Dopo un po' eccolo arrivare nel suo abito rosso e oro con tanto di cappello cerimoniale. È seguito dagli altri Yojinbo disposti in due file, tutti con la coppia di spade sul lato sinistro. A differenza di te non indossano

l'armatura ma solo il kimono con la hakama grigia.
"Mostrami la spada, Kurasai."
Estrai Kurodachi dal fodero, stavolta al primo tentativo, e la porgi al principe.
Un mormorio di meraviglia si leva dagli altri samurai nel vedere di nuovo la lama nera dopo tanti anni.
Tomotada la guarda per bene senza nemmeno accennare a toccarla.
"Non la vedevo così da vicino da tanti anni. Possa tu non doverla mai più sfoderare dentro il mio palazzo, ma fallo senza esitazione quando sarà il momento. Cammina al mio fianco, Kurasai."
Riponi la lama e ti metti alla sinistra del principe.
Vai al **214**.

**70**

Scivoli giù dal muro grazie a un terrapieno non ancora fortificato e accorri in aiuto di Takeshi. Un soldato mongolo ti sbarra la strada con la lancia e ti ferisce l'interno dell'avambraccio. Perdi 6 punti di Energia Vitale prima di ucciderlo con due rapidi colpi di katana. Raggiungi Takeshi e stendi uno dei suoi assalitori con una spallata, mandandolo a infilzarsi sulla lancia del un compagno.
Entrambi cadono a terra e li finisci prima che si rialzino. Takeshi intanto sgozza il terzo soldato e ferisce l'ultimo di striscio al polpaccio. Il soldato ferito cade a terra contorcendosi come se fosse stato morso da una vipera.
"Veleno di pesceragno" ti spiega, mentre pianta la katana nel petto del suo nemico. "Viene da Okinawa, dovresti provarlo."
Vai al **127**.

**71**

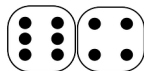
Ti apposti nel buio e attendi con pazienza.
*Dovranno pur uscire per i loro bisogni, prima o poi.*
Tremando per il freddo ti auguri che uno dei soldati si decida, prima che la riunione sia conclusa. Finalmente la porticina in pelle di una tenda si scosta e ne emerge un Mongolo che bofonchia qualcosa ai suoi compagni. Nel buio scorgi appena la sagoma dell'uomo che quando è distante dalla sua tenda si slaccia il mantello in pelle di bue e si gratta il fondoschiena.
I tuoi occhi sono abituati al buio, ma i suoi no: devi agire in fretta!
Lancia un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni almeno 19, vai al **219**.
Se ottieni 18 o meno, vai al **212**.

**72**

Recuperi il tuo cavallo e sotto la pioggia ti affretti a raggiungere la città. Il cielo si rabbuia e avrai poco tempo a disposizione per andare e tornare. Chiedendo indicazioni agli abitanti ti fai indirizzare alla prima bottega che reca l'insegna *Daiku*, falegname.
In mezzo agli arnesi da lavoro, coperto da segatura e fuliggine, individui il proprietario: un uomo anziano e stanco, senza capelli e con le palpebre cadenti sugli occhi.
Con un inchino gli porgi il fodero di magnolia e gli spieghi il tuo problema.
"Nobile samurai, i miei occhi non vedono come una volta e i miei figli sono stati arruolati come ashigaru contro i Mongoli. Posso e voglio aiutarti, ma la magia che trattiene la spada è senza dubbio opera di un kami

molto potente. Verserò un mio olio tra le fessure e intanto pregheremo questo kami di restituirti la tua spada. Tuttavia sappi che il rischio di rompere questo oggetto è alto."
Se accetti, lancia due dadi. (Non puoi usare l'Esperienza per modificare questo lancio)
Se ottieni 6-12, vai al **38**.
Se ottieni 2-5, vai al **75**.
Se non consenti al vecchio artigiano di provare, ti rimane solo il tempo di tornare al castello. Vai all'**89**.

**73**

"Maestro... una delle geisha in abito arancione era di certo un ninja, e ora è seduto qui accanto a me."
"Maledizione!" esclama Takeshi. "Ma come hai fatto?"
"Amico mio, non ci sarei mai arrivato se tu non avessi ceduto alla tentazione di rivelarti. Dovevi proprio colpirmi di nuovo con un seme di mango, vero?"
"È... è... è stato per errore!" dice Takeshi guardando il soffitto.
Yoshimura batte le mani dieci volte in segno di soddisfazione.
"Kurasai, nulla ti sfugge. E ora, Takeshi..."
"Subito maestro..." esclama Takeshi chinando la testa come se volesse scusarsi di qualcosa. Borbottando consegna di malavoglia al maestro un sacchetto pieno di monete.
"Ma... ma... voi avete scommesso su questa cosa? Ma vi pareva il momento?"
Ridete tutti insieme in allegria, poi il maestro Yoshimura riprende a parlare.
Aumenta di un punto il tuo punteggio di Osservazione.
Vai al **296**.

**74**

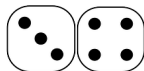
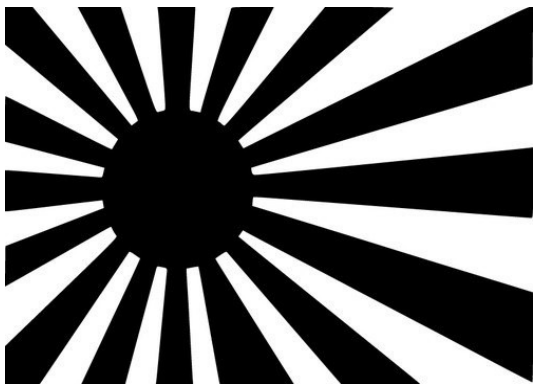
"Sensei, la dama in azzurro mi ha mostrato da vicino il dipinto raffigurante il capo dei Mongoli, affinché io potessi ricordare bene il suo volto. Ha scritto a grandi caratteri il nome di questo comandante, che è Bayan e che guida diecimila arcieri a cavallo. Inoltre la Ninja mi ha rivelato il proprio nome segreto scritto sul dipinto stesso."
Yoshimura batte le mani dieci volte in segno di soddisfazione.
"Kurasai, nulla ti sfugge. E per quanto riguarda Takeshi?"
"Takeshi si è fatto scoprire perché mi ha tirato un seme di mango. L'ha fatto apposta."
"Non è vero, è stato... è stato per caso."
Il maestro si acciglia: "Takeshi, onora il tuo patto con me."
"Subito maestro..." esclama Takeshi chinando la testa in sottomissione. Borbottando, consegna di malavoglia al maestro un sacchetto pieno di monete.
"Ma... ma... voi avete scommesso su questa cosa? Ma vi pareva il momento?"
Ridete tutti insieme allegramente, poi Yoshimura riprende a parlare.
Aumenta di un punto il tuo punteggio di Osservazione e di 1 la tua Esperienza.
Vai al **296**.

**75**

Vi inginocchiate e recitate assieme una preghiera al kami che trattiene la spada. Dopo ogni frase il vecchio fa scorrere una goccia di olio rossastro sul fodero e ripassa col pollice gli ideogrammi del tuo nome. L'olio

penetra anche all'interno. Purtroppo il legno secco del fodero reagisce a contatto con quella pozione, gonfiandosi fino a spaccarsi. Sei sgomento quando il fodero di tuo padre si rompe a metà, il nome della tua famiglia attraversato da una crepa.
"Mi dispiace davvero tanto, mio nobile samurai. Se me lo consenti potrò riparare il fodero o fartene uno nuovo. Per ora consolati perché hai recuperato la tua bella spada."
Non hai tempo di chiedere una riparazione. Ringrazi il vecchio artigiano per il suo aiuto e torni al castello sotto la pioggia battente. Hai recuperato Kurodachi, ma sei afflitto dal disonore.
Perdi 2 punti di Esperienza.
Se il punteggio è ora inferiore a zero, vai al **35**
Altrimenti, vai al **93**.

### 76

Entrate assieme dal lato meridionale del dojo.
I sensei Haraku e Yoshimura sono seduti sul lato opposto della sala, e rivolgi loro un inchino che ricambiano. Il tuo sguardo corre immediatamente al lato orientale del dojo: è infatti il lato riservato agli ospiti e come ti aspettavi è presente un funzionario del principe che però non conosci. Il principe è invece assente.
Sul lato più vicino alla porta sono seduti gli altri dieci samurai che hanno sostenuto il corso di addestramento speciale come te e Takeshi. Ognuno di loro indossa un abito formale in colori scuri e porta la katana appesa al fianco sinistro. Riconosci anche di schiena l'imponente sagoma di Ghenzo, nel suo kimono nero. Mentre vi avvicinate per prendere posto, ne approfitti per

guardare per l'ultima volta il lato sinistro del dojo, detto shimoseki. Lo shimoseki è il lato riservato agli studenti meno abili e sensei Haraku non ha mai concesso a nessuno di occuparlo, il che aumenta di molto l'ammirazione che hai per il tuo istruttore.
Vai al **166**.

**77**

Goryeo si sposta passandoti alla sinistra, ma distente il braccio per travolgerti con un colpo alla gola.
Ti abbassi all'ultimo istante, schivando il suo colpo.
*Mi avrebbe ucciso!*
Non fai in tempo a voltarti che Goryeo torna alla carica colpendoti con una spallata alla schiena. Cadi a terra con la faccia in avanti.
Perdi 4 punti di Energia Vitale.
*Questo mi fa a pezzi. È più forte di quanto pensassi. Forse è il caso di cambiare metodo di combattimento.*
Se sfoderi le spade, vai al **119**.
Se invece vuoi continuare a combattere a mani nude, vai al **275**.

## 78

"Una volta a Nagasaki prenderai posto al samuraidokoro e, assieme al contingente che già si trova là, difenderete le coste dall'attacco dei Mongoli. La guerra potrebbe arrivare da un momento all'altro. Ulteriori decisioni saranno prese nei prossimi giorni, ma dobbiamo aspettarci una invasione in forze. Lo scenario futuro è troppo incerto perché io ti possa dire quale sarà il destino."

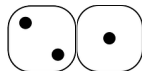
Prima che tu possa dire altro, Midori apre le porte e annuncia il pranzo.

Vai al **6**.

## 79

Tiri il nastro viola e ti saltano in mano quattro pergamene. Ne srotoli una per curiosità: deve trattarsi di una leggenda cinese che non conosci. Parla di un mago a cui tocca recuperare una corona caduta nelle mani di uno stregone malvagio. Ci sono tanti termini che non capisci, e devi saltare da una parte all'altra della pergamena perché il racconto è frammentato. Fai fatica a seguire la storia e stai perdendo tempo inutilmente, inoltre temi di scatenare uno degli incantesimi scritti in fondo alla pergamena.

Richiudi la pergamena e rimetti a posto tutto il fascicolo.

Vai al **251**.

**80**

Rovistando nel mucchio trovi un paio di geta diversi dagli altri: sono anch'essi di legno ma rivestiti di lana pitturata con una patina d'oro. Sicuramente il loro capo non ha resistito alla tentazione di sfoggiarli al posto di quelli che gli sono stati regalati. Guardi sotto le suole ma c'è solo fango e i petali bianchi di un qualche fiore che non conosci. Di certo questo tipo di ciabatte non lascia impronte distinguibili nel pantano: ciò significa che dovrai affidarti alla tua deduzione per scoprire dove si trova la tenda di quest'uomo.
Deluso per non aver trovato nulla di interessante, percorri il corridoio ed esci in cortile dove sta piovendo a dirotto.
Vai al **60**.

**81**

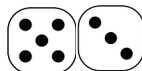
Arrivi alla tua stanza. Fai scorrere la porta ed entri. Un inserviente è già venuto a cambiare l'acqua del catino.
Ti chini per sciacquarti le mani, non tanto per il bisogno di farlo quanto per la tranquillità che ti ispira un gesto che hai ripetuto mille volte e che oggi compirai per l'ultima volta. Respiri profondamente e mediti, prendendoti qualche istante prima di dare l'addio alla tua stanza.
Conserverai un ricordo indelebile di tutto il tempo trascorso qui. Conosci a memoria le pieghe di ogni pannello di carta e il rumore che fa ogni tavola del pavimento quando ci posi il piede sopra.
Presto la stanza avrà un nuovo occupante e ti chiedi che tipo sarà il nuovo studente che dormirà qui.
Ti prepari per il viaggio indossando lo yoroi completo.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di

Osservazione.
Se il totale è 19 o più, vai al **161**.
Altrimenti, vai al **108**.

## 82

"Non hai proprio resistito alla tentazione... dovevi colpirmi con un seme di mango!"
Takeshi sbianca e guarda il soffitto con aria colpevole.
"È... è... è stato per caso..."
Il maestro batte le mani in segno di approvazione.
"Kurasai, nulla ti sfugge. E ora, Takeshi, se non ti dispiace..."
"Subito maestro..." esclama Takeshi chinando la testa.
Borbottando consegna di malavoglia al maestro un sacchetto tintinnante.
"Ma... ma... voi avete scommesso su questa cosa? Ma vi pareva il momento?"
Ridete tutti insieme, poi Yoshimura riprende a parlare.
Aumenta di 1 il tuo punteggio di Esperienza.
Vai al **296**.

## 83

I Mongoli terminano il loro pasto allontanando le scodelle e le bacchette. Le dame in arancione camminano avanti e indietro recuperando i resti e cercando di pulire il più possibile. Non si può certo dire che questi Mongoli siano irreprensibili dal punto di vista dell'ordine, il che ti disturba e certamente disturba l'intera corte, ma le geisha mantengono la loro compostezza e ridonano decoro alla sala. Una di loro, però, a causa di un movimento mal accorto finisce col calpestare con lo zoccolo il seme del mango che avevi tagliato poco prima, facendolo schizzare contro il tuo

piede.
Nel brusìo della sala forse sei stato l'unico ad accorgersene, nemmeno la geisha si è resa conto del suo gesto maldestro. Puoi far finta di niente anche tu e lasciare il seme dove si trova, però se la dama vedesse che quel seme le è sfuggito sarebbe costretta ad avvicinarsi sconvenientemente a te. Nascondendo il seme le eviteresti un imbarazzo.
Se vuoi lasciare il seme dov'è, vai al **51**.
Se vuoi nasconderlo, vai al **274**.

**84**

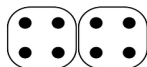
Takeshi si avvia lentamente all'uscio. Il suo passo è incerto, come se si aspettasse che tu lo fermassi.
Se lo lasci andare, vai al **250**
Se vuoi chiedergli di rimanere con te, vai al **155**

**85**

"Ghenzo... ma cos..." un rigurgito di acqua e sangue ti impedisce di finire la frase.
Ghenzo Taira ti fronteggia mentre sei con le spalle al muro e si toglie la maschera di metallo gettandola fra le onde. La katana gli penzola da una cinghia, spezzata. La sua armatura è coperta di sangue.
"Kurasai Hidenaga. Ti ho visto con i miei occhi lottare contro Takeshi e condurlo con l'inganno alla nave dei nemici."
Non c'è rabbia nella sua voce, ma ti parla come se stesse elencando i tuoi capi d'accusa davanti ad un giudice.
"No... no, Ghenzo..."
"E non è tutto." ti ritrovi il volto di Ghenzo a un palmo dal naso così che sei costretto a guardarlo negli occhi.

"Ti ho sentito ieri mattina al dojo quando parlavi con Takeshi. Hai detto che lo avresti consegnato ai Mongoli alla prima occasione."
"Ghenzo, non è così. Stavamo scherzando!"
"L'hai fatto davvero. Stammi bene a sentire. Non ho cavalcato tutta la notte e rischiato la vita in battaglia per salvare quella di un traditore. Sei un traditore e la mia vergogna per te è immensa. Giammai avrei immaginato che sarei arrivato a fare questo a causa tua."
Prima che tu possa rispondere Ghenzo ti zittisce con un pugno allo stomaco. Ti accasci con la schiena contro il terrapieno, inerme e senza fiato.
Ghenzo si toglie la cinghia con la katana spezzata e getta l'arma nel mare, poi sfodera la spada corta e la solleva con due mani sopra la tua testa.
"Guarda bene cosa sto per fare. Voglio che mi guardi negli occhi. Non voglio essere ricordato come quello che ha salvato un traditore."
Alzi la testa. La figura di Ghenzo con la spada levata si staglia contro il cielo plumbeo. Il vento e la pioggia ti sferzano il viso ma non riesci a rivolgere lo sguardo altrove.
"Ghenzo, ti sbagli! Non farlo!" gridi proteggendoti la testa con le mani.
Vai al **45**.

**86**

"Takeshi, abbiamo una speranza. Siamo o non siamo ninja?" gridi, cavando dalla tasca lo shuriken d'oro che Takeshi ti aveva lasciato nella stanza il giorno prima.
"Prendi bene la mira, Kurasai!"
Takeshi fa un passo avanti e tiene a bada da solo

l'assalto dei Mongoli, dandoti il tempo e lo spazio per lanciare il tuo shuriken.
*Coraggio Kurasai. Devi solo colpire quel ciccione a trenta piedi di distanza, su una nave traballante in mezzo a una tempesta.*
Tira un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Kenjutsu.
Se ottieni più di 21 vai al **62**.
Se ottieni 20 o meno vai al **229**.

**87**

Fermi il cavallo: la corsa ti ha portato a metà fra i due tronconi dei Mongoli. Davanti a te il drappello di funzionari ha quasi raggiunto le navi. Le guardie del porto che si erano rintanate per la pioggia ora si rendono conto di cosa sta succedendo e si mobilitano per intervenire, ma non potranno impedire la fuga dei funzionari se non ci pensi tu. Alle tue spalle infuria la schermaglia fra Mongoli e ashigaru.
Se vuoi fermare i funzionari prima che scappino, vai al **232**.
Se vuoi tornare a combattere con gli ashigaru che ti sono stati assegnati, vai al **216**.

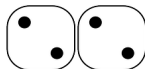
**88**

Perlustri l'accampamento. Da ciascuna tenda proviene il bagliore di un fuoco che illumina le pareti in pelle di mucca. Una sola tenda, quella con la decorazione di un rombo, ha la luce spenta.
Cosa vuoi fare ora?
Se vuoi ascoltare i rumori che provengono dalle tende, vai al **61**.
Se vuoi ispezionare la vegetazione, vai al **143**.
Se vuoi aggredire il primo Mongolo che esce da una tenda, vai al **71**.
Se entri in una delle tende dalle porte decorate, vai al **194**.

**89**

Arrivi davanti alla porta della tua stanza e la fai scorrere.
Takeshi è seduto al centro della stanza in posizione di meditazione e ti volge la schiena.
"Allora?" chiede.
"Non ce l'ho fatta. La spada è ancora nel fodero e ci rimarrà un bel po'."
"Questo significa che prenderai il mio posto?" chiede Takeshi speranzoso.
"La promessa di un samurai è sacra. Prenderò il tuo posto. Dipingi di nero la tua lama."
Takeshi si alza, si volta e ti sorride. "Sapevo che le avresti studiate tutte pur di accontentarmi. Presto! Non c'è tempo da perdere."
Vai al **54**.

**90**

Abbandonando il corteo passi alle spalle dei Mongoli,

individuando la porta che hanno usato. Mentre tutti sono distratti, ti infili lì dentro.
Tiri un sospiro di sollievo quando capisci di essere in un corridoio dove non c'è nessuno. Da di là si sente ancora l'esibizione di Takeshi e gli applausi degli astanti. Un "*ooooh*" collettivo ti annuncia che Takeshi ha sfoderato la sua spada dipinta di nero, passandola per Kurodachi che invece è ben salda nel fodero sulla tua schiena.
Ti auguri che vada tutto bene quando, guardando a terra, trovi gli zoccoli tutti ammucchiati dei Mongoli. *Che disordine! Sono tutti buttati alla rinfusa e coperti di fango. Come si fa a capire a chi appartengono?*
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Osservazione.
Se ottieni 19 o più vai all'**80**.
Se ottieni di meno vai al **234**.

**91**

Prendi un ventaglio e ti porti davanti ad uno specchio d'argento. Fingendo di sistemarti le maniche del vestito spii alle tue spalle: le donne tengono il viso basso o nascosto, ti è difficilissimo vederne qualcuna in volto e loro non badano a te. Due donne in abiti bianchi acconciano i capelli delle altre. Una dama in abiti rossi passeggia avanti e indietro, con sguardo basso, declamando a bassa voce i versi di un poema cinese. Una donna in abiti gialli prende un bellissimo fue in legno nero e attende davanti ad una piccola porta sul lato destro della stanza rispetto a quello dove sei entrato tu. *S*i apre un'altra porta e appare una donna con in mano un biwa dalle quattro corde di seta. Ad un suo cenno, la donna in giallo va nella stanza accanto,

dalla quale poco dopo proviene una magnifica melodia di flauto.
*Quello è il luogo della riunione!*
Attendi il finire della canzone, nel frattempo si è già preparata la dama vestita di rosso. Non sai bene che fare, quand'ecco che arrivano vari servitori con in spalla un grande vassoio contenente le pietanze per i commensali. Quattro dame in abiti arancioni si affrettano a riempire le ciotole e fai come loro. Vi mettete in fila attendendo la fine della canzone, tu sei l'ultimo delle sei contando anche quella con i kimono rossi. Tieni fra le mani una zuppiera con un liquido verde denso dall'aspetto e dal profumo invitantissimo. Forse contiene del wasabi che stimola le narici e l'appetito. Quanto vorresti assaggiarlo!
Se ci infili un dito dentro, vai al **135**.
Se resisti alla tentazione e attendi, vai al **190**.

**92**

Incroci le lame per non essere colpito dal bolide, ma l'impatto è violento: cadi all'indietro e lingue di fuoco si propagano intorno a te. Per fortuna l'armatura già zuppa e la pioggia battente non fanno attecchire le fiamme.
Il porto è invaso dai vapori e dalle esplosioni di queste palle di fuoco stregate. Di quando in quando una ne cade in acqua sfrigolando e liberando cortine di fumo nero, oltre alle quali si nasconde la sagoma dell'ammiraglia mongola che prende il controllo del molo.
Hai perso 6 punti di Energia Vitale.
Vai al **263**.

**93**

Rientri nel corridoio che conduce alla tua stanza, con l'intenzione di spiegare a Takeshi come hai fatto a liberare Kurodachi. Eppure un dubbio ti assale. Takeshi era davvero irrequieto al pensiero di compiere la sua missione: per qualche motivo non se la sente. Se tu entrassi mostrandogli che hai liberato la spada egli sarebbe felice per te ma al contempo sarebbe avvilito per ciò che lo aspetta. D'altro canto, ti sei dato tanto da fare per riavere Kurodachi, e con Takeshi avevi un patto.

Se dici a Takeshi che hai recuperato Kurodachi, vai al **238**.
Se preferisci mentire per liberarlo dal suo incarico, vai all'**89**.

**94**

Non sai da che parte andare e sarebbe sconveniente se ti ritrovassi nella stanza di una nobile donna che non conosci a quest'ora della notte.

Mestamente torni sui tuoi passi e raggiungi la tua stanza. Vai al **131**.

**95**

Chiedi al monaco quale sarà la sua destinazione.

"Ho tentato di ragionare col sommo principe, ma non mi dà retta. Così ho scelto la via dell'esilio dal momento che le mie suppliche non vengono ascoltate. Me ne andrò a nord. Troverò un'isola lontano da tutto. Un'isola vale l'altra. Povero Nichiren! Abbandonato e dimenticato."

Se vuoi fargli vedere il fodero con Kurodachi, vai al **57**.

Se vuoi proseguire alla ricerca di Midori, vai al **196**.

**96**

*Non posso mica star dietro a tutte le bizzarrie di quella montagna di muscoli,* pensi.
Richiudi la finestra con un certo sforzo. Scuotendo la testa con disapprovazione fai per tornartene a letto. Dalla stanza di Takeshi, separata dalla tua solo da una parete di carta di riso, proviene un cupo russare.
Se pensi sia meglio sorvegliare Takeshi, vai al **101**.
Se invece tutto quello che vuoi fare è tornare a letto, vai al **147**.

**97**

Un'esplosione ti manda per aria e ricadi sul ponte con un tonfo. Molti Mongoli sono finiti a terra o scaraventati fuori bordo. Altri accorrono dalle scalette gridando allarmati.
*Le sfere di fuoco! Devono essersi innescate!*
Il fumo che proviene dai boccaporti ti dà ragione.
"Takeshi, come stai?" Ma Takeshi non risponde: è steso a terra, tramortito dallo scoppio e dalle ferite ricevute. Vorresti raggiungerlo ma tre mongoli ti sbarrano il passo. Sei ancora stordito per l'esplosione quando un manico di lancia ti colpisce allo stomaco e ti getta in mare.
Vai al **236**.

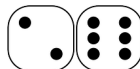
**98**

Contrattacchi a testa bassa puntando le spade in avanti. Goryeo scansa il colpo muovendosi alla tua sinistra. Si allunga di nuovo per afferrarti, ma stavolta te lo aspettavi e la mossa non gli riuscirà. Sei lesto a ruotare su te stesso e a ferirlo al petto quando cerca di

avvinghiarti. Incalzi il gigante, vibrando fendenti da ogni lato, e Goryeo è indifeso. Gli giri attorno tempestandolo di colpi e a ogni fendente è sempre più debole. Vai al **299**.

**99**

"Segnale di guerra! Samurai, pronti a combattere!" il principe Tomotada coordina le difese del castello, muovendo arcieri e dislocando i soldati rimasti a protezione.
"Yojinbo, a me!"
Ti affretti a prendere posizione con gli altri, sistemandoti l'elmo. Al centro del cortile si radunano i soldati che non hanno una postazione da difendere, mentre lungo il perimetro gli inservienti si affannano a rifornire le guarnigioni con frecce e armi.
I corni si sentono più vicini.
La sentinella sulla torre occidentale si sbraccia per richiamare l'attenzione.
"Cosa vedi?" gli grida Tomotada
"È il capitano Honda, con la guarnigione di Nagasaki a cavallo! Vengono qui a tutta velocità."
"Cosa? Ne sei certo?"
"Sì, le insegne sono di Nagasaki. Si è staccato un messaggero, fatelo entrare!"
"Aprite il cancello!" urla Tomotada al lato orientale, obbedito dalle guardie.
Poco dopo un samurai su cavallo nero fa il suo ingresso sollevando fango e sassi, fermandosi bruscamente davanti al principe. Il samurai balza a terra e si toglie l'elmo, trafelato. È Ghenzo!
"Sommo Principe, i Mongoli hanno avviato l'invasione del Giappone. Ieri notte le navi nemiche che

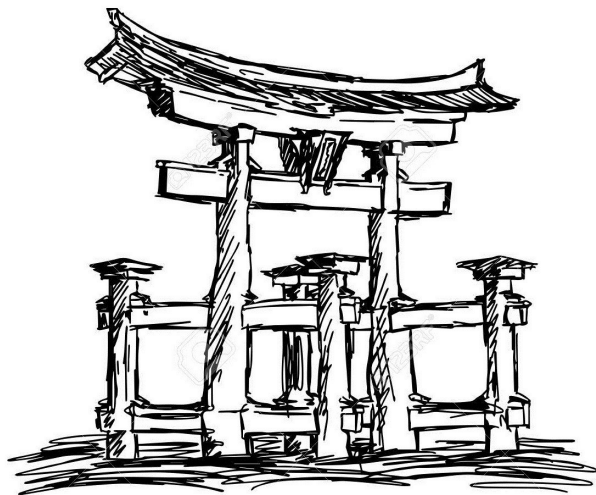
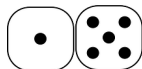
circondavano Nagasaki hanno preso il largo e hanno cambiato obiettivo per dirigersi qui e riunirsi con il loro contingente da nord. Abbiamo cavalcato tutta la notte per avvisarvi del pericolo: a quest'ora le isole di Tsushima e Iki saranno già in mano loro."
"Ghenzo Taira, capitano del samuraidokoro di Nagasaki, sei certo di quanto affermi?"
"Le notizie sono certe. Ho cavalcato fino a qui assieme al capitano Honda. Intende combattere e non ho potuto fargli cambiare idea. È ancora lui il capitano, io non ho ancora preso il suo posto."
La decisione di Tomotada è fulminea.
"Kurasai, ti libero dall'incarico di Yojinbo e ti nomino da questo momento capitano alla pari di Ghenzo Taira."
Ghenzo si impettisce e attende ordini.
"Ghenzo, sappi allora che in questo momento una delegazione di Mongoli si sta allontanando dal castello. Tu e Kurasai prenderete il comando degli ashigaru che li stanno scortando al porto e ucciderete gli stranieri. Tutti."
"Sì, Signore." rispondete in coro.
Ghenzo torna in sella e gira il cavallo verso il cancello orientale, impaziente. Si spinge in avanti per farti posto dietro di lui.
"Muoviti, salta su!", ti incita.
Potresti cavalcare con Ghenzo fino in città e raggiungere la delegazione il più presto possibile. Oppure potresti correre nelle stalle e recuperare il tuo cavallo, così da non dare a Ghenzo la soddisfazione di stare davanti.
Se decidi di salire sul cavallo di Ghenzo, vai al **221**.
Se invece vuoi recuperare il tuo Kuki, vai al **66**.

**100**

"Io sono Goryeo", dice l'uomo in giapponese stentato mentre si scrocchia le vertebre del collo taurino "Spezzo saburai con mia mano" aggiunge guardandosi il palmo. Si toglie il soprabito rosso gettandolo a terra. Rimane a petto nudo con un paio di lunghi pantaloni rossi, stretti da una cintura gialla. La pelle di Goryeo è chiarissima e la pioggia che gli bagna i muscoli lo fa sembrare un essere divino. Scendi da cavallo e ti prepari alla battaglia, poiché ti ha apertamente sfidato a combatterlo alla pari.
Se vuoi combattere con la tecnica delle due lame, vai al **119**.
Se vuoi combattere a mani nude, vai al **9**.

**101**

Ti avvicini alla parete senza fare alcun rumore. Cerchi un punto preciso: tre anni fa Takeshi ti sparò addosso un seme di mango attraverso la carta e non avete mai fatto riparare il foro. Sarebbe stato imbarazzante spiegare l'accaduto, così vi siete limitati a ripiegare la carta in modo che il danno non si vedesse troppo. Tastando delicatamente la parete trovi il foro e lo allarghi piano piano.
La carta scricchiola appena. Accosti l'occhio per sbirciare...
Balzi all'indietro: un altro occhio ti sta osservando dal lato opposto.
Finisci natiche a terra con un'esclamazione di sorpresa.
Pochi secondi dopo Takeshi entra ridendo nella stanza.
"Ah, Kurasai, credevi di farmela? Per tua sventura ti conosco fin troppo bene! Mi sono accorto che mi stavi spiando!"

"Ma che dici? Eri *tu* ad avere in mente qualcosa di losco, ne sono certo! Come minimo avresti infilato qualche rospo nella mia stanza."
"Come osi pensare che i miei scherzi siano di così bassa qualità? Io sarei entrato per manomettere il posteriore del tuo yoroi. Avresti offerto al principe Tomotada un inchino assai imbarazzante."
Vorresti replicare ma non riesci a trattenerti dal ridere immaginando la scena.
Ormai il sonno vi è passato e trascorrete un po' di tempo discorrendo in allegra compagnia. Alle prime luci dell'alba Takeshi torna nella sua stanza per vestirsi e anche tu ti prepari a dovere.
Oggi non indosserai la tenuta da combattimento, ma solo l'abito da cerimonia. Leghi alla vita la lunga hakama grigia che ti arriva esattamente alle caviglie e ti avvolgi nel kimono blu scuro, che negli ultimi mesi hai pazientemente decorato con disegni di carpe. Stringi il tutto con la cintura nera che ti ha accompagnato negli anni di addestramento.
Per ultima, raccogli Kurodachi e la appendi alla cintura. Quando esci dalla tua stanza Takeshi è già pronto nel suo kimono verde alga. Non glie l'avevi mai visto addosso, deve trattarsi di un nuovo abito che ha acquistato per l'occasione. Ammiri la sua figura composta e marziale.
"Sembri davvero un samurai", gli dici aiutandolo a sistemarsi cintura e spada.
"Attento a non tagliarti" ti risponde quasi serio.
*Normalmente un guerriero non permette a nessuno di toccare la sua spada, ma il legame di amicizia che abbiamo stretto in questa scuola trascende il Bushido,* rifletti.

Vi incamminate fianco a fianco verso il dojo, mentre i nuovi studenti si scostano e si inchinano al vostro passaggio. Vai al **268**.

**102** *(fig. 3)*
Kyushu kokuritsu hakubutsukan.
*Prefettura di Fukuoka.*

Bambini di nove anni camminano in fila per due dietro alle gonne dell'insegnante Maeda. Al termine di un corridoio bianco addobbato con spade di ogni tipo c'è una teca con la più bella armatura che abbiano mai visto.
"Questa è l'armatura di un vero samurai, vissuto più di settecento anni fa" spiega la maestra.
Ventiquattro teste tonde coi capelli cortissimi si accalcano per scattare una foto coi loro telefonini.
"È una vera armatura?" chiede Kodama Hiro.
"Certo, Hiro. È di un vero samurai. Guardate quante ammaccature. Ha combattuto a lungo per difendere il Giappone. L'armatura è stata ritrovata sulla spiaggia di Iki, l'isola poco lontano da Fukuoka."
"Maestra, come si chiamava il samurai?"
"L'armatura è stata in acqua tanto tempo e il nome sul fodero si è quasi cancellato. Forse c'è scritto Naga... apparteneva ad una famiglia il cui nome finiva in Naga."
"Tomoenaga!" grida Tomoenaga Taro alzando il ditino.
"Può essere, Taro. Chi lo sa. Molti vostri antenati hanno combattuto qui e forse gli oggetti che vedete appartenevano a loro."
"E le spade? Perché non ha le spade?"
"Se i foderi sono vuoti, è un segno di grande valore per questo nobile samurai. Significa che ha combattuto fino all'ultimo per difendere il Giappone. Purtroppo le spade non sono state ritrovate. Forse le hanno rubate i suoi nemici e adesso si trovano da qualche parte della

Cina."
"Ooooh che peccato. Volevo vedere le spade di Tomoenaga."
La maestra riprende a camminare e i bambini la seguono, immaginando quanto è stato portentoso nell'ultima battaglia il grande samurai Tomoenaga.

**103**

"Kurasai, non mollare!" ti incita Takeshi.
Altri Mongoli si affrettano con le armi in pugno. Ora che il fumo si dirada vedete che il grosso delle scialuppe sta attraccando e i Mongoli hanno creato vari ponti di chiatte che dall'ammiraglia conducono a riva. Altri soldati in uniforme gialla sbarcano e impegnano le vostre forze.
Affronti un soldato in combattimento e lo annienti con un doppio fendente alle scapole. Takeshi si sbarazza del suo nemico affondandogli la katana nel ventre. Ghenzo si protegge con il cadavere di un nemico sopportando la spinta di quattro avversari e colpendoli da dietro il riparo improvvisato. Decine di Mongoli vi

sfilano accanto e vanno ad attaccare le vostre retrovie, dove altre katana sono pronte ad accoglierli.
I morti sul porto iniziano ad essere così tanti che le ondate successive di Mongoli camminano sui loro compagni caduti per aggredirvi. Altre bombe incendiarie vengono lanciate.
Tira un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni almeno 18, vai al **228**.
Se ottieni di meno, vai al **130**.

**104**

"Comunque devo ringrasfilano accanto e vanno ad attaccare le vostre retrovie,ziarti per essere venuto qui come ti avevo chiesto. Tieni, voglio lasciarti un regalo che ti porterà fortuna in battaglia."
Estrae dalla manica un ciondolo con un piccolo pesce di legno intagliato, ricco dello stesso profumo di té verde in cui ella stessa è immersa e te lo consegna.
"Grazie infinitamente. Custodirò questo ciondolo come buon augurio. Buona notte, principessa. Riposate bene."
"Grazie a te, Kurasai. Sii forte nella battaglia."
"Lo sarò."
Ti congedi dalla principessa e torni nella tua stanza.
Se desideri conservare il ciondolo con il pesce di legno, aggiungilo alle annotazioni nel tuo Foglio d'Identità.
Vai al **131**.

**105**

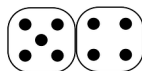
Versi qualche goccia di olio nella scanalatura tra il fodero e la lama. Inizialmente non succede nulla. Dopo qualche secondo però il legno secco del fodero

reagisce, gonfiandosi fino a spaccarsi. Sei sgomento nel vedere il fodero di tuo padre rotto a metà, il nome della tua famiglia attraversato da una crepa.
Hai recuperato la spada, ma a che prezzo?
Perdi 2 punti di Esperienza.
Se il punteggio è ora inferiore a zero, vai al **35**.
Altrimenti, vai al **93**.

### 106

Tu e Takeshi sedete affiancati, rivolti verso il maestro.
"Kurasai e Takeshi, congratulazioni per il vostro eccellente servizio" si inchina a voi, e ricambiate.
"Grazie al vostro... sforzo congiunto siamo entrati in possesso di informazioni molto importanti. I ninja hanno fatto un passo avanti per vincere questa battaglia non ancora iniziata."
Takeshi chiede: "Il nostro compito al castello è concluso, maestro?"
"È concluso il compito di *tutti* i ninja del castello. Desidero però saggiare l'affidabilità degli uomini che ho addestrato. Ho una domanda per te, Kurasai."
Se hai svolto l'incarico da Yojinbo, vai al **122**.
Se hai preso il posto di Takeshi, vai al **230**.

### 107

Riprendi il cammino verso ovest, contemplando la situazione dei lavori.
Approfittando dell'assenza dei lavoratori ti nascondi dietro un cumulo di pietre e indossi di nuovo l'armatura da samurai: non puoi certo presentarti al principe vestito da comune viandante!
Vai al **142**.

**108**

Raduni le tue cose in una sacca e raggiungi le stalle. Molti cavalli sono assicurati con le briglie ad una trave. Quello di Takeshi non c'è.
Ti avvicini al tuo cavallo e lo selli.
"Andiamo, Kuki, si cambia casa" gli dici con gentilezza. "Stai tranquillo, non andremo molto lontano: la nostra destinazione è il castello di Hakata. Arriveremo fra poco."
Sali in groppa al cavallo. Ti dirigi al passo attraverso i giardini della scuola salutando tutti quelli che incontri. Quando oltrepassi il cancello di legno dipinto di rosso sormontato da due traverse leggermente curvate verso l'alto, leggi per l'ultima volta l'iscrizione *"Chomei Sensei no Dojo."*
Te ne vai con poche cose ma sei molto più ricco di quando sei entrato per la prima volta. Chiedendoti se mai tornerai, sproni Kuki e non ti volti più indietro.
Vai al **205**.

**109**

Sei stato colto di sorpresa e uno dei nemici ti ferisce di striscio con la spada. Perdi 5 punti di Energia Vitale. Se sei ancora vivo, Takeshi atterra il suo nemico e ti aiuta a sbarazzarti del tuo assalitore. Prendete una sfera a testa e vi affrettate a uscire di lì. Il corridoio in cui vi trovate procede verso prua, ed è l'unica strada.
Vai al **198**.

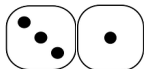
**110**

"E ora, ehm" riprende Tomotada in cinese, "le dimostrazioni sono concluse. Vi prego di proseguire la cena in tranquillità. Quando avrete terminato,

discuteremo i nostri affari."
La geisha vestita in abiti azzurri ha terminato il ritratto del capo straniero e solleva la sua tela facendo il giro della stanza per lasciarla ammirare a tutti i presenti. Passa rapidamente sul lato della sala dove si trovano i dignitari giapponesi, poi arriva davanti al principe, il quale annuisce compostamente.
La dama si sofferma anche davanti a te per farti vedere il quadro. Anche da questa distanza senti il profumo di rosa di cui la donna si è cosparsa.
Il dipinto è splendido: ritrae benissimo il capo dei Mongoli nel suo abito dorato, su uno sfondo di guerrieri a cavallo che passano in mezzo ad alberi di ciliegio in fiore. Le fai cenno col capo di avere visto ma lei indugia.
*Perché rimane qui? C'è qualcosa che mi sono perso?*
La geisha strofina nervosamente il dito su un angolo del quadro.
Se vuoi congedarla gentilmente, vai al **211**.
Se ti chini di lato per guardarla in viso, vai al **111**.
Se osservi dove sta picchiettando col dito, vai al **295**.

**111**

Ti pieghi sul fianco per sbirciare dietro il quadro. Accorgendosi del tuo gesto la geisha si ritrae ancora di più fino a quando non ti puoi più sporgere senza dare nell'occhio. Qualche secondo dopo la dama ti rivolge un inchino e riprende il giro della sala passando davanti ai Mongoli, che ammirano commentando ad alta voce nonostante abbiano quasi tutti la bocca piena, poi esce dalla porta più lontana. Intanto le cinque dame in arancione si affrettano a ripulire la stanza.
Vai all'**83**.

愛者芸

**112**

Senza perdere un istante levate le katana e con pochi colpi ben assestati fate a pezzi i due nemici.
Raccogli in fretta una sfera e Takeshi fa altrettanto.
"Ugh, come pesa!"
Uscite nel corridoio da dove sono entrati i Mongoli e lo seguite verso prua. Vai al **198**.

**113** *(fig. 4)*

Ti ritrovi in una grande sala dal soffitto basso, illuminata da molti bracieri e con molte porte. Ci sono paraventi ovunque e varie dame si avvicendano per il trucco o per sistemarsi gli abiti di tutti i colori. Sui mobili sono appoggiati rotoli di pergamena e strumenti musicali.
Se vuoi studiare la situazione per qualche istante, vai al **91**.
Se ti mescoli alle dame in attesa di avere un compito, vai al **20**.

**114**

Temendo un pericolo ti precipiti nella stanza del tuo amico per sorprendere l'intruso se avesse deciso di far visita anche a lui.
La stanza è sgombra. Takeshi ha già raccolto le sue cose. Il futon è stato rifatto e a giudicare dalle chiazze umide sul pavimento un servo ha sostituito di recente l'acqua anche nel suo catino. Un umile paravento a tre pannelli è al centro della stanza e la finestra è aperta.
Se vuoi rovistare sotto il futon, vai al **141**.
Se vuoi dare un'occhiata al catino d'acqua, vai al **125**
Se vuoi controllare il paravento, vai al **264**.
Se vuoi guardare fuori dalla finestra, vai al **3**.
Se vuoi partire immediatamente, vai al **108**.

**115**

"L'antica poesia mi conquista più di ogni altra cosa, mia signora."
La sagoma dietro il paravento si ferma un istante.
"Sì, la poesia è una delizia da ascoltare. Vorrei tanto saperne declamare qualcuna, ma il mio talento è in un'altra arte. Non si può eccellere in tutto."
Continuate a discutere delle belle arti giapponesi, finché si fa davvero tardi e la dama ti congeda. È stato piacevole parlare con lei e speri di rivederla in futuro.
Vai al **189**.

**116**

Uscite assieme dalla guardiola e vi rotolate giù dal terrapieno, simulando un combattimento. Arrivate fino all'acqua e fingi di essere sopraffatto da Takeshi, che ti cattura e ti fa camminare sul ponte di barche.
"Qu ba! Qu ba!" ti minaccia.
"Vado, vado!"
Il suo cinese non è per niente male. Pungolandoti con la spada ti guida saltando di barca in barca verso l'ammiraglia. Fai fatica a reggerti in equilibrio con le mani sopra la testa e rischi di scivolare più volte.
Molti soldati si affacciano per vedere il loro compagno che è riuscito nell'impresa di catturare vivo un samurai, fischiano e battono le mani sui parapetti. Una tavola legata alle due estremità viene calata per issarvi a bordo.
Vai al **52**.

## 117

Con circospezione cammini attorno al dojo cercando un punto dal quale ascoltare la conversazione senza essere notato. Purtroppo la mattinata è già inoltrata e i giardini nelle vicinanze si stanno popolando di studenti, insegnanti e inservienti dediti alle loro funzioni. Ti è impossibile origliare in modo discreto. Il meglio che puoi fare è passeggiare con aria nostalgica come se stessi ammirando la struttura del dojo per l'ultima volta, ma anche così facendo percepisci solo dialoghi confusi. Di una cosa sei certo: non senti mai la voce di Takeshi.

Se decidi di presentarti alla porta meridionale dojo, vai al **148**.

Se decidi di lasciar perdere e tornare nella tua stanza per raccogliere le tue cose e andartene, con l'intento di incontrare Takeshi in seguito,vai al **207**.

## 118

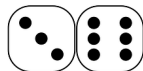
"Mio principe, la mia vocazione è alla battaglia e il codice del Bushido mi impone di non avere dedizione se non per il mio signore. Non posso accettare di essere il vostro samurai e sposare vostra figlia allo stesso tempo."

Il viso del principe si rattrista.

"Come vuoi. Allora rispetto la tua decisione. Non appena starai meglio sarò felice di aggiungere il tuo nome a quello dei nobili Yojinbo, con tutti gli onori che sarò in grado di tributarti."

"La vostra gentilezza è infinita."

Il principe si allontana e rientra Midori.

"Principessa, devo comunicarvi della morte in battaglia di Takeshi. Ha combattuto con valore."

Midori si rabbuia. "Sapevo della notizia. È cresciuto come guerriero ed è morto come tale. Sono sicura che non avresti potuto impedirlo. So anche di Ghenzo. Deve essere stato difficile per te perdere due compagni nello stesso giorno."
La principessa sta per uscire dalla stanza, ma la richiami.
"Principessa Midori... ma voi..."
"Kurasai... credi ancora che sia una ninja. Saperlo o non saperlo non cambia le cose. La tua strada è indipendente dalla mia. La vita può darti tanto o toglierti tutto, dipende dalle scelte che compi tu. Curati di chi sei tu stesso, non di chi sono gli altri."
Chiudi gli occhi e ti addormenti. La tua missione è finita. Puoi riposare a lungo.

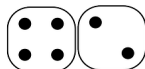
**119**

Sfoderi le spade e le tieni parallele davanti a te. Se Goryeo oserà attaccarti devierai i suoi colpi e gli amputerai un braccio.
*È senza armatura. Con Kurodachi posso sconfiggerlo con un solo colpo. Anche se probabilmente lui sta pensando la stessa cosa riguardo ai suoi pugni*.
Goryeo prende la rincorsa e ti carica a testa bassa. Vuole davvero travolgerti?
*Morirà se si getta contro le spade, cosa vuole fare?*
Stringi le spade, pronto a schivare e a colpire.
Lancia un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Osservazione.
Se ottieni almeno 21 vai al **151**.
Se ottieni di meno, vai al **204**.

**120**

Tomotada riflette per qualche istante, poi risponde: "Il destino di ognuno di noi è labile già nelle prossime ore. Quando i Mongoli attaccheranno, molti valorosi samurai cadranno sotto le loro armi. Lo scenario è troppo incerto perché io possa garantirti di rimanere qui a palazzo, per quanto sarei lieto di farlo. Tuttavia rifletterò sulla tua proposta ma solo dopo che il nemico sarà vinto: finché non è sconfitto... mi servi in guerra."
Rimani colpito dalle parole del principe. Forse non avresti dovuto criticare la sua decisione di mandarti a Nagasaki, per lo meno non davanti ai suoi uomini più fidati. Così facendo hai sminuito la sua autorità.
Prima che tu possa dire altro, Midori apre le porte e annuncia il pranzo.
Perdi 1 punto di Esperienza.
Vai al **6**.

**121**

"Takeshi, la principessa Midori desidera... ecco... che tu passi più tempo con lei. Pare che, insomma, le interessi."
Lo stupore si dipinge sul volto del tuo amico.
"Midori? E cosa posso aver mai fatto per aver destato il suo interesse?"
Takeshi si alza e ti volta le spalle.
"Non saprei... ma insomma, sei un abile samurai, un ottimo ninja, e i tuoi modi sono gentili e delicati..."
Takeshi si gira di scatto e ti guarda. Sta piangendo.
"Allora l'ha notato solo lei?"

"Cosa... cosa vuoi dire?"
Takeshi torna a sedersi, molto più vicino di quanto non fosse prima, e ti prende afferra le mani con le sue bagnate di lacrime.
Se lo baci, vai al **222**.
Se lo congedi, vai al **250**.

**122**

"Chiedete ciò che volete, maestro."
Yoshimura si schiarisce la voce.
"Quanti ninja erano presenti nella stanza della riunione, oltre a te stesso?"
Se rispondi che non c'era alcun ninja, vai al **201**.
Se rispondi che c'era Takeshi, vai al **187**.
Se rispondi che una delle geisha era un ninja, vai al **15**.
Se rispondi che c'era sia Takeshi che un altro ninja, vai al **47**.

**123**

Lo sforzo di Goryeo è al limite e stai per cedere ma è il gigante a mollare per primo. Si alza lasciandoti ansimante a terra.
Hai perso 6 punti di Energia Vitale.
"Forse saburai fatto di ferro. Uhm... vediamo."
Goryeo fa un salto oscurando il cielo sopra di te.
Rotoli via appena in tempo per schivare lo stivale diretto contro la tua faccia. Ti rialzi a fatica, la muscolatura della schiena indolenzita dallo sforzo, ma riprendi posizione.
Tira un dado e aggiungi il punteggio di Kenjutsu al risultato.
Se ottieni 23 o più, vai al **98**.
Se ottieni un risultato inferiore, vai al **195**.

# 124

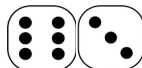
Tomotada ti accompagna per i corridoi e ti illustra la disposizione delle stanze e dei corridoi.
"In qualità di Yojinbo sei autorizzato ad entrare per qualsiasi motivo ed in qualsiasi momento nella mia stanza, che è quella. Riceverai il pasto serale nella tua stanza, lì. Normalmente questo è un luogo di calma e meditazione, ma ora dobbiamo mantenere alta la vigilanza e le guardie percorreranno regolarmente i corridoi. Abbiamo preso numerosi accorgimenti per la sicurezza del palazzo ma sarebbe inutile che te li spiegassi tutti, dato che domani partirai. Quando hai finito il pasto serale indossa lo yoroi e aspetta qui fuori dalla porta. Ora ti congedo poiché attendo un uomo molto sapiente col quale devo discorrere."
Vi congedate con un reciproco inchino.
Entri nella stanza che ti è stata assegnata e la tua meraviglia è grande. È molto più spaziosa di quella che occupavi al dojo. Ci sono due paraventi e varie ceste dove potresti collocare le tue cose... se solo ne avessi, e se solo la tua permanenza fosse più lunga. Ma quello che ti lascia a bocca aperta è l'armatura montata su un manichino di legno in modo da sembrare un samurai seduto. Ti avvicini per esaminarla: è in bambù laccato di blu e nero. Sull'elmo dalle falde larghe, con un sole sulla fronte, ricade una maschera di bronzo che copre tutto il viso. Dodici larghe stecche di legno nero fissate sulle spalle proteggono dal collo in giù. Il torace e le protezioni per le braccia hanno sostenuto numerosi colpi, sono spezzati e forati dovunque. Un fodero di magnolia è appeso al fianco sinistro ma è vuoto. Sul fodero sono intarsiati gli ideogrammi di "*Hidenaga*".

Avverti un formicolio al fianco. Con titubanza estrai Kurodachi... *sta vibrando*!
Inserisci Kurodachi nel fodero di legno di magnolia: un morbido -clack- ti conferma che calza a pennello.
*Allora è questa l'armatura di mio padre!* pensi allontanandoti di qualche passo per ammirarla.
Un rumore ti distoglie dai pensieri: qualcuno sta entrando dalla finestra!
Non riusciresti a prendere Kurodachi abbastanza in fretta. Balzi all'indietro ed estrai la tua spada corta, pronto a difenderti. Vai al **178**.

### 125

Il catino è identico al tuo e anche qui è stata da poco rabboccata l'acqua. Nonostante questo, sul fondo del recipiente c'è una poltiglia rossastra. Allunghi la mano per prenderla e quando la ritrai ti ritrovi fra le dita un bastoncino d'inchiostro rosso che gocciola sciogliendosi a vista d'occhio.
Ecco la prova! Chiunque abbia scritto quel messaggio sullo shuriken è passato di qui e ha gettato il bastoncino di inchiostro nell'acqua sperando che si sciogliesse prima che qualcuno lo trovasse. Ancora qualche minuto e non ci sarebbe stata più traccia del bastoncino.
*Perché non l'ha gettato nel mio catino? Forse gettandolo in un'altra stanza, il ninja sperava che non lo avrei scoperto.*
Ti riprometti di avvertire il tuo amico al più presto possibile, ma ora devi partire per Hakata.
Guadagni 1 punto di Esperienza. Vai al **108**.

## 126

"Ghenzo, che ne facciamo degli ashigaru?" bisbigli.
"Cosa intendi dire? Combatteranno. Devono farlo."
"Non saranno di alcun aiuto durante la battaglia. Dovremo farli ritirare e risparmieremo le loro vite."
"Kurasai, avresti fatto meglio a rimanere al castello con le altre mammolette se pensi che sia disonorevole perdere una battaglia. O forse i Mongoli ti hanno rubato la spada per fare harakiri? Sta' a vedere."
Ghenzo prende la parola e comanda:
"Ashigaru, attenti!"
Gli ashigaru si radunano armi in pugno ad ascoltare.
"Ashigaru, per il valore con cui avete combattuto nella battaglia appena conclusa, siete congedati!" esclama accompagnandosi con un gesto della mano come a voler spazzare un tavolo in un colpo solo.
"Questa baia non è molto grande, serve spazio ai samurai per manovrare. Sarete più al sicuro nelle vostre case", spiega.
"Dì la verità" lo interrompe Takeshi "Ti sei intenerito tutto d'un tratto. Oppure vuoi avere più nemici tutti per te."
"Pensala come vuoi. Ashigaru, andate! Per ordine del capitano Hidenaga non dovete più combattere!"
Uno degli ashigaru fa un passo avanti. "Non potete impedircelo! Il Giappone è la terra dei nostri anziani e dei nostri figli. Abbiamo il diritto anche noi di morire per loro."
Ghenzo si rivolge di nuovo a te, sottovoce: "Che ti serva di lezione riguardo al coraggio, Kurasai."
Perdi 2 punti di Esperienza.
Se ora il tuo punteggio è inferiore a zero, vai al **227**.
Altrimenti, vai al **156**.

**127**

I nemici hanno interrotto le cariche e trovate il tempo di riorganizzarvi.
"Capitano Honda! Quanti caduti?" chiedi ad alta voce.
"Due dei nostri, signore!" è la risposta. "Però sono troppo vecchio per contare anche i cadaveri dei nemici."
Tutti i samurai ridono. I Mongoli si stanno ritirando e la pioggia cade a dirotto. D'accordo con Ghenzo, date l'ordine ai samurai di prendere riparo nelle case vicine, lasciate vuote dagli occupanti che sono già fuggiti.
Non appena i Mongoli si affacceranno di nuovo sul porto, sarete pronti ad attenderli.
Vai al **25**.

**128**

Sono semplicissimi bastoncini di inchiostro già usati. Takeshi li avrà dimenticati qui nella fretta di partire, oppure li ha abbandonati di sua volontà. Nel dubbio, lasci tutto com'è.
Cerchi in giro per la stanza ma non c'è traccia di shuriken. Chiunque sia il misterioso visitatore non ha lasciato nulla per Takeshi.
Senza perdere altro tempo torni nella tua stanza e raccogli i tuoi averi.
Vai al **108**.

**129**

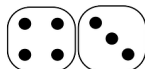
Stai per avvicinarti al baule quando una folata di vento ti mette in allarme. Ti volti e come temevi qualcuno sta entrando: si tratta dell'energumeno dai capelli color oro che hai visto nella sala delle riunioni. Non puoi nasconderti da nessuna parte. Quando ti vede rimane

con la bocca aperta un istante, ma subito si mette a gridare: "Darga! Darga!"
Con l'unica via d'uscita bloccata puoi solo attendere i rinforzi che ha richiamato. La tenda si riempie di soldati che ti immobilizzano: non puoi combattere contro tutti. Il gigante si avvicina e ti toglie il cappuccio, poi ti stende con un tremendo pugno alla tempia.
Vai al **292**.

## 130

Eviti tutti i proiettili ma il fumo si addensa e tossisci forte per la mancanza d'aria. Perdi 3 punti di Energia Vitale.
Sei costretto a scansarti dalla mischia per riprendere fiato, e ne approfitti per salire la breve scalinata che conduce in cima al muro di fortificazione, così da valutare la situazione.
Vai al **258**.

## 131

Quando rientri nella tua stanza, il maestroYoshimura e Takeshi sono seduti ad attenderti. Yoshimura ha posato a terra il bastone e le rughe sono sparite dal suo viso: ora ti appare come un uomo vigoroso e risoluto.
"Era ora, vecchio tiratardi!" esclama Takeshi. "Si può sapere dov'eri finito?"
Gli corri incontro per abbracciarlo.
"Takeshi, giuro solennemente che non sentirai una parola di ciò che ho fatto stanotte. Così siamo pari."
Vai al **106**.

**132**

Individui immediatamente il capo della delegazione: è l'unico ad indossare un abito d'oro, mentre gli altri funzionari indossano abiti in vari colori.
Il capo, senza rallentare la corsa, si rivolge alla sua guardia del corpo: "Goryeo! Temtsel namaig khamgaalakh!"
Quando hanno imboccato lo stretto molo che conduce alla loro imbarcazione la guardia del corpo si ferma e ti aspetta bloccando il passaggio.
È alto e dallo sguardo freddo, dalla corporatura più grossa persino di Ghenzo. I suoi occhi sono azzurri come quelli dei demoni e i suoi capelli scintillano come l'oro.
Non hai mai visto un uomo come lui.
Vai al **100**.

**133**

Tiri il nastro color azzurro e ti salgono in mano una, due, cinque, dieci pergamene, e ne arrivano ancora! Quante saranno? Ne conti 29 in tutto.
*Che sia il Genji Monogatari?*
Ne apri una a caso per curiosità: dai caratteri cinesi capisci che deve trattarsi di una loro leggenda di cui non hai mai sentito parlare. Un guerriero solo, dotato di forza e capacità straordinarie, è chiamato a difendere i possedimenti del suo Signore dai demoni alati. Sembra ogni volta spacciato ma la sua spada magica lo salva sempre dai guai.
Ci sono tanti termini che non capisci e devi saltare da una parte all'altra della pergamena perché il racconto è frammentato. Fai fatica a seguire la storia e stai perdendo tempo inutilmente.

Richiudi la pergamena e rimetti a posto tutto il fascicolo. Vai al **251**.

**134**

Punti Kurodachi contro una sfera, e la lama vibra come se cantasse.
"Kurasai, che vuoi fare?"
"Non ne sono sicuro, ma forse il potere di questa spada può accendere le sfere."
"Non sarebbe meglio se..."
Takeshi non fa in tempo a finire la frase che una fiamma si sprigiona dalla punta della katana e investe la sfera. Un istante dopo, la sfera esplode scaraventandovi contro il fondo del corridoio. Sei ancora tramortito quando senti i passi dei Mongoli che accorrono per scoprire cos'è successo. In breve il corridoio si riempie di stivali.
Vai al **102**.

**135**

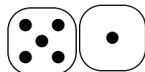
Infili il mignolo nella zuppa, badando a non far vedere i tuoi movimenti.
*Facilissimo celarsi con queste maniche,* pensi.
La zuppa ha sapore di alghe e cipolla, ed è deliziosa per quanto il wasabi la rende frizzante. C'è sicuramente del fungo matsutake, una squisitezza che hai assaggiato solo un paio di volte in vita tua.
La canzone nell'altra stanza è finita e la dama vestita di rosso apre la porta.
Entrate tutte in una sala dal soffitto basso, dove al centro della parete opposta siede il principe Tomotada. Ai lati sono seduti due file di dignitari: da un lato quelli giapponesi e dall'altro quelli mongoli. Tomotada

esclama "Ote o haishaku" e i presenti, Mongoli inclusi, battono le mani educatamente.

La dama in rosso si porta al centro della stanza e rivolgendosi al principe declama con grande enfasi i versi:

*Abbiamo incontrato*
*uno specchio, per cui*
*possiamo vedere sia*
*ciò che è stato sia*
*ciò che è e che sarà da dire.*

Le dame in arancione portano le pietanze davanti al principe che fa cenno di riempire le ciotole dei Mongoli.
Sbirci da dietro la zuppiera: ci sono dieci dignitari in abiti bianchi e marroni. Quello al centro è vestito con gli abiti più ricchi e deduci che sia lui a comando. A conferma dei tuoi pensieri, dietro di lui c'è una guardia del corpo, un omone grosso e muscoloso almeno quanto Ghenzo. Sei stupito dal colore mai visto dei suoi capelli: sono chiari e splendono come l'oro sotto il sole.
Ti sfugge un'esclamazione di stupore e tutti si voltano a guardarti. Ti cade la zuppiera dalle mani, sparpagliando il contenuto verde sul pavimento. Ti tremano le gambe. Ti gira la testa per l'imbarazzo e incontri lo sguardo severo del principe Tomotada... seduto accanto a... quello chi è... *è una tua copia identica*... Cadi a terra privo di sensi.
Vai al **292**.

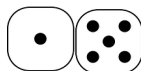
"Kurasai, sappi che il principe e Yoshimura mi ritengono molto più abile come ninja che come samurai. Ufficialmente sono stato assegnato ad una guarnigione alla difesa del porto ma solo per spiare i Mongoli che sono sbarcati. Hai già fatto un giro per il porto? Eri tu quello col cappello bianco oggi a mezzogiorno?"
"Che cosa?"
"Non fa niente, pensavo di averti visto sul molo. Ad ogni modo sto spiando i movimenti nel porto. Sono salito su una delle barchette dei Mongoli per vendere vasi e piatti... sono disperati se pensano di attraversare di nuovo il mare con quei miseri legni. Non possono reggere il mare."
"Takeshi, non mi prendere in giro. Mi ha detto Yoshimura che ti ha affidato una missione... e tu non l'hai accettata. Puoi spiegarmi questa cosa?"
"Potrei evitare di dirti di che si tratta? Anzi, ho un'idea migliore. In effetti sono qui proprio per chiederti questo favore. Non è che ti piacerebbe se ci scambiassimo gli incarichi?"
Ridi. "Devi essere completamente impazzito, Takeshi. Io stasera devo sovrintendere alla sicurezza del principe Tomotada. Se ne accorgerebbe se ci fosse qualcun altro al mio posto. Farebbe tagliare la testa ad entrambi per questo affronto."
Takeshi ti mette le mani sulle spalle.
"Lo so. È per questo che te lo chiedo da amico. Io indosserò la tua armatura con l'elmo e la maschera e porterò la tua spada. In quanto a farmi riconoscere... so imitarti alla perfezione... ci conosciamo da così tanto che conosco i tuoi movimenti e il tuo modo di fare."

Dopo una pausa imbarazzante Takeshi aggiunge: "Io... osservo molto le persone."
"E se il principe ti fa una domanda? Risponderai a gesti?"
"Seguirò gli ordini del principe e risponderò in cinese. Nessuno ti ha mai sentito parlare cinese qui al castello, quindi potrò mascherare la tua voce con un accento straniero."
*E così Takeshi sa anche della tua conversazione con il principe Tomotada. Dannate pareti di carta!*
"Kurasai, il maestro Yoshimura è d'accordo. Io e lui ne abbiamo discusso stamattina."
Takeshi ha ragione. Ricordi le parole di Yoshimura: "*Se Takeshi rifiuta, assegnerò a te l'incarico.*"
"Ma almeno vuoi dirmi quale sarà il mio compito?"
"Kurasai, non te lo dirò se prima non lo accetti. Mi vergognerei troppo. Se devo farlo io, non voglio che tu sappia di che si tratta. Se invece vorrai accettare di scambiare i nostri ruoli ti dirò tutto quello che devi fare. Per favore."
Takeshi si inginocchia davanti a te chinando il viso fino a terra e unisce le mani dietro la testa in gesto di supplica.
Il tuo migliore amico ti sta chiedendo di disobbedire al principe Tomotada. Sei certo che Takeshi sarà in grado di impersonarti ma quanto a lungo potrà recitare la parte senza farsi scoprire? Quanto a te, cosa dovrai fare?
Passeggi nervosamente in mezzo alla stanza. Ogni tanto Takeshi alza l'occhio per cogliere un segno di risposta da te ma torna immediatamente con la fronte sul pavimento non appena ne incroci lo sguardo.
Ti porti di fronte all'armatura di tuo padre, come in

cerca di ispirazione. Kurodachi è ancora nel suo fodero e ne afferri l'elsa.
"Takeshi, ho un problema."
Takeshi alza la testa, sorpreso.
"Kurodachi non esce più dal fodero."
Vai al **252**.

**137**

Sensei Yoshimura cela il disappunto, ma sai di averlo deluso. Non badi più al resto della conversazione, durante la quale Takeshi e Yoshimura prendono accordi per la mattinata successiva. Ricevi delle istruzioni che non ricordi nemmeno, limitandoti ad annuire con lo sguardo fisso sul pavimento. Attendi che i tuoi ospiti si congedino e li saluti con un profondo inchino. Dopo che se ne sono andati, ti inginocchi davanti all'armatura che fu di tuo padre e, senza dire una parola, ti trafiggi il ventre con la spada corta. Sarà Midori a ritrovarti esanime il giorno dopo. Per ordine del principe Tomotada, che legge nel tuo gesto la codardia per aver evitato la battaglia incombente, il tuo corpo viene gettato nel mare e il tuo nome dimenticato.

**138**

Individui immediatamente il capo della delegazione: è l'unico ad indossare un abito d'oro, mentre gli altri funzionari indossano abiti in vari colori. Il capo, senza rallentare la corsa, si rivolge alla sua guardia del corpo: "Goryeo! Temtsel namaig khamgaalakh!"
Quando hanno imboccato lo stretto molo che conduce alla loro imbarcazione, Goryeo si ferma e ti aspetta bloccandoti il passaggio.
Vai al **100**.

## 139

Passi davanti alle barche color ocra, su una delle quali un mercante sta trattando la sua roba con gli occupanti. Ti avvicini ad una guardia isolata e ti fingi in cerca di occupazione.
"Ehi, a chi posso rivolgermi per lavorare qui?"
"Vorrei aiutarti ma sono appena arrivato anche io. Ero sulla nave da Kamakura." ti risponde, indicandoti la grande nave imperiale.
"Credi che finiremo il muro prima dell'arrivo dei Mongoli?"
Lo stupore si dipinge sulla faccia del soldato: "Ma come! Non lo sai? I Mongoli sono già arrivati, ecco perché ci hanno mandati dalla capitale! Vedi queste barche? Sono riusciti ad arrivare dalla Corea con queste giunche mal fatte. Non vanno bene nemmeno per andare a pesca!"
La notizia che i Mongoli siano già qui ti coglie impreparato. Devi affrettarti: il principe potrebbe essere in pericolo e *tu* sei la sua guardia del corpo.
Ti congedi in fretta dalla guardia e riprendi il cammino verso ovest. Approfittando dell'assenza dei lavoratori ti nascondi dietro un cumulo di pietre e indossi di nuovo l'armatura da samurai: se c'è da combattere devi essere pronto.
Vai al **142**.

## 140

Annaspi cercando di liberarti dalla presa dell'uomo dai capelli d'oro. Per quanto scalci e ti dimeni non c'è niente da fare. I sensi ti abbandonano e diventa tutto buio. Le ultime parole che senti sono "Io sono Goryeo. Io uccido saburai con mia mano."

Goryeo ti getta a terra e con un calcio alla tempia si accerta che non ti rialzerai più.

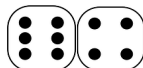
**141**

Ispezioni con cura il futon: è ordinato e intatto. Sotto il futon trovi una piccola scatola in cui sono custoditi due bastoncini di inchiostro nero rammolliti ad una estremità.
Hai subìto lo scherzo di Takeshi stamattina? Se sì vai al **218**. Vai al **218** anche se ti sei accorto in tempo dello scherzo e lo hai evitato.
Se invece non hai subìto alcuno scherzo vai al **128**.

**142**

Lasci la via del porto e imbocchi la breve strada per il castello. Man mano che ti avvicini incroci sempre più guardie e sempre più samurai in mobilitazione. Finalmente, arrivato al cancello perimetrale ti annunci alle guardie e consegni loro la pergamena con i tuoi ordini. Dopo averla esaminata attentamente e fatta passare per molte mani, le guardie si scostano e lanciano il grido:
"Aprite il cancello allo Yojinbo del sommo principe Tomotada!"
L'inferriata scorre di lato e fai il tuo ingresso nel cortile del palazzo.
Vai al **180**.

**143**

Il cortile del palazzo è quasi tutto circondato di fiori. Per non rovinarli, ai Mongoli è stato concesso di installare il loro accampamento su una zona dove cresce quasi esclusivamente erba. Solo tre delle tende

sorgono nella vicinanza di cespugli non in stagione di fioritura.
Una di esse è decorata a quadri e si trova nei pressi di un cespuglio di camelie dal colore rosso smorto. Un'altra tenda, quella decorata con il disegno di un cavallo sorge accanto ai resti appassiti di gelsomini bianchi. La terza, quella decorata con dei nastri intrecciati, è nelle vicinanze di alcuni fiori viola che non riconosci.
Vai al **194**.

**144**

"Allora sei stato *tu* a mettere lo shuriken?"
"Certamente! Non hai notato che ho riutilizzato uno di quelli che ci recapitavano durante le prove? Era identico perché ho riutilizzato uno di quelli."
"Vecchio caprone, mi hai fatto diventare matto. Pensavo che ci fosse un ninja ancora nascosto. C'era anche scritto *adesso muori*, stavo impazzendo a cercare un avversario che non c'era."
"Ah ah ah. Ma no, ti stavo solo dando appuntamento a *questa sera*. Comunque mai abbassare la guardia, Kurasai. Ad ogni modo, desideravo congratularmi per il tuo incarico da Yojinbo. Tuo padre sarebbe orgoglioso di te."
Sì, tuo padre sarebbe orgoglioso. Assieme a Takeshi ammiri la sua armatura e reciti una preghiera in sua memoria.
"E così ti è andata bene, eh, Kurasai... mangi a palazzo, ti alleni con i migliori samurai, hai accesso ai divertimenti... Mi aspetto che da un momento all'altro verrai a chiedermi consigli su come avvicinarti alle dame di corte..."

"È solo per un giorno, Takeshi. Poi andrò a Nagasaki a combattere con tutti gli altri. Quanto a te, che ne sai di come si corteggiano le donne?"
"Oh, è semplice, sai... prima si parla dietro il paravento, le parli delle stagioni... beh, non a tutte piace parlare del tempo... però cerchi di scoprire cosa le piace, le declami un paio di poesie dal suo libro preferito... questo genere di cose... poi quando ti invita dall'altro lato del paravento vuol dire che è fatta..."
"Un momento, Takeshi."
"Che c'è?"
"Ancora non so qual è la *tua* designazione. È da stamattina che non riesco a parlarti! Mi vuoi dire cosa ha deciso il principe Tomotada per te?"
Lo sguardo di Takeshi si rabbuia.
Vai al **136**.

**145**

"Takeshi, dentro, svelto!" dici.
Con un balzo saltate giù dalla tavola e vi infilate nel pertugio.
Vi ritrovate in una stiva colma di scatole di legno, con una sola porta per uscire.
L'odore di fumo è persistente.
"Eccoci qua. E adesso?" chiede Takeshi.
I Mongoli continuano a issare la tavola, e capite dalle loro imprecazioni che si sono accorti del trucco.
"Lassù non amano gli scherzi, a quanto pare. Togliamoci questi stracci ingombranti. Ormai sono inutili, ci staranno già cercando per tutta la nave."
Rapidamente vi liberate dal travestimento, rimanendo solo con le vostre hakama e una casacca grigia.
Tenendo pronte le vostre armi vi avvicinate alla porta,

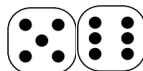
pronti a scattare fuori e a mulinare le spade.
"Kurasai, aspetta!" grida Takeshi.
"Che c'è?"
"Guarda le scritte su queste scatole! Dice "sfere di fuoco". Che siano quelle con cui ci hanno attaccati? E se le usassimo per affondare tutta la nave, anziché andare fuori e uccidere una decina di Mongoli soltanto?"
"È una buona idea... ma non sappiamo come usarle. E se ci scoppiano fra le mani?"
"Tanto meglio, no? È per questo che siamo qui."
Rifletti sulle parole di Takeshi e prendi una decisione.
Se vuoi prendere qualche sfera di fuoco, vai al **173**.
Se invece preferisci aprire la porta e attaccare chiunque si trovi dall'altra parte, vai al **160**.

**146**

Tu e Takeshi vi ponete schiena contro schiena per resistere alla carica dei nemici. Nonostante la vostra tecnica impareggiabile, piovono colpi da ogni dove e non riuscite a pararli tutti.
Perdi 3 punti di Energia Vitale.
Vai all'**8**.

**147**

Torni a sdraiarti sul futon e ti avvolgi nella coperta di cotone.
Ghenzo continua i suoi allenamenti mattutini ma ti rilassi e ben presto ti addormenti pensando alla giornata importante che ti aspetta.
Vai al **41**.

Attendi ancora qualche minuto prima di riaffacciarti all'ingresso del dojo.
Haraku e Yoshimura stanno discutendo a voce bassa con il funzionario. Non c'è traccia di Takeshi.
Yoshimura prende congedo dagli altri due e ti viene incontro.
"Mi aspettavo che saresti tornato a cercare il tuo amico. Vieni con me."
Ti accompagna fra i giardini della scuola, dove pioviggina e ci sono poche persone a sentire i vostri discorsi. Si sorregge con un bastone nodoso. Sai che non ne ha affatto bisogno, ma fa parte del travestimento con cui cela la sua doppia identità.
"Takeshi ha ricevuto un *incarico particolare*", spiega Yoshimura.
Il modo in cui sottolinea queste parole ti fa intendere che si tratta di qualcosa di segreto. Qualcosa da ninja.
"Il suo incarico è rischioso? Potrebbe non tornare?" le parole del maestro ti spaventano.
"Tutti voi avete ricevuto incarichi che mettono in pericolo la vostra vita per salvarne molte altre. Non serve che tu sappia i dettagli: così se il nemico ti catturasse non sapresti che dire. Ti annuncio però che Takeshi non ha ancora accettato l'incarico. Gli abbiamo dato qualche ora per riflettere. Se non accetterà, affiderò la sua missione a te."
"Ma io sono già stato nominato Yojinbo al castello di Hakata!" commenti senza alcun accenno di protesta.
Il maestro sospira.
"Kurasai, fidati di me. Ho disposto le cose di modo che ti sarà possibile onorare tutti gli impegni. Ora faresti meglio a metterti in viaggio per Hakata. Sono certo

che anche la principessa Midori è ansiosa di rivederti."
Finita la passeggiata il maestro rientra al dojo e a te non rimane che raccogliere i tuoi averi e partire.
Vai all'**81**.

**149**

"Sensei, la dama in azzurro mi ha mostrato da vicino il dipinto raffigurante il capo dei Mongoli, affinché io potessi ricordare bene il suo volto. Ha scritto a grandi caratteri il nome di questo comandante, che è Bayan e che guida diecimila arcieri a cavallo. Inoltre la ninja tramite il quadro mi ha rivelato il proprio nome segreto."
Yoshimura batte le mani dieci volte in segno di soddisfazione.
"Kurasai, nulla ti sfugge. E ora, Takeshi. Onora il tuo impegno con me."
"Subito maestro." esclama Takeshi chinando la testa. Borbottando, consegna di malavoglia al maestro un sacchetto pieno di monete.
"Ma... ma... voi avete scommesso su questa cosa? E tu *c'eri*?" punti il dito sul nasone di Takeshi.
"Certo che c'ero. Te l'avevo anche detto che forse mi avresti visto... ma ripensandoci... no, non avresti avuto modo di scoprirmi."
Aumenta di 1 i tuoi punteggi di Osservazione e di Esperienza
Vai al **296**.

**150**

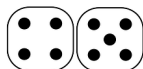
La furia dei Mongoli ti travolge e devi arretrare per resistere. Abbatti il primo assalitore con Kurodachi, ma il secondo ti ferisce alla gamba prima che Ghenzo, sbarazzatosi dei suoi avversari, accorra in tuo aiuto.

Perdi 5 punti di Energia Vitale.
Vai al **103**.

**151**

All'ultimo istante Goryeo si getta a terra scivolando alla tua sinistra, il lato dove imbracci la spada corta. Sferri un fendente con la kodachi ma gli passa un palmo sopra la testa. Goryeo si rialza alle tue spalle e tenta di afferrarti i fianchi ma sei più veloce e dimenandoti eviti di finire catturato nella sua presa d'acciaio.
Cosa sta cercando di fare? Non ho mai visto niente del genere.
Tira un dado e aggiungi il punteggio di Kenjutsu al risultato.
Se ottieni 22 o più, vai al **98**.
Se ottieni un risultato inferiore, vai al **195**.

**152**

"E perché non ti travesti tu?"
"Io mi sono travestito ieri! Non sai cosa mi è toccato fare!" piagnucola Takeshi.
"Va bene, va bene! Hai ragione, ti devo un travestimento. Io farò il soldato nemico e tu sarai il mio prigioniero." Torni sotto la pioggia e recuperi un cadavere della tua taglia. Lo trascini nella guardiola e cambi la tua armatura con l'uniforme mongola. Takeshi ti aiuta a indossare nel modo giusto le varie tuniche e tu gli sistemi le spade fasciandole dietro la schiena con uno straccio.
"Prova a prendere la katana, Takeshi."
Takeshi, tenendo le mani dietro la testa come se fosse un prigioniero afferra le impugnature e sfila agilmente

entrambe le spade. "Direi che funziona."
Ripensi a tutte le scorribande che avete affrontato assieme.
"Takeshi, forse fra poco saremo morti tutti e due. Puoi dirmi ora perché non hai voluto accettare la missione di Yoshimura?"
Takeshi rimane pensieroso, poi accetta di parlare.
"Mi sono vestito da geisha altre volte. Le dame di corte mi prendono in giro per questo. Non sarei stato a mio agio vestito da donna tra di loro... avrei rischiato di farmi scoprire."
"Allora perché Yoshimura ti avrebbe scelto per quell'incarico?"
"Kurasai, forse hai frainteso. Quando mi sono travestito da geisha non è stato per ordine di Yoshimura. Lui non lo sapeva... ma non voglio parlarne più" la voce gli si fa tremula e roca.
"Amico mio, è un onore morire vicino a te."
Vi abbracciate a lungo e vi avviate sotto la pioggia.
Vai al **297**.

**153**

I sei samurai nella stanza si lasciano andare in un mormorio di approvazione.
Alla tua risposta il principe esclama "Allora quel vecchio di Yoshimura aveva ragione a mandarti da me. Sei davvero arguto e intelligente, sarai un valoroso generale e i tuoi consigli mi saranno utili in pace e in guerra. Agli sciocchi stranieri mancano le navi. La loro delegazione è arrivata qui dalla Corea usando imbarcazioni per la navigazione dei fiumi. Se li provochiamo ora possiamo contare sulla nostra supremazia nel combattimento corpo a corpo. Se

invece lasciamo loro il tempo di costruire una flotta saremo sopraffatti dal numero dei nemici."
Prima che tu possa dire altro, Midori apre le porte e annuncia il pranzo.
Guadagni 1 punto di Esperienza.
Vai al **6**.

**154**

Scosti la porticina in pelle di mucca ed entri chinandoti nella tenda decorata a quadri. Dopo appena un passo una voce grida "Chi khen yum? Suurin!"
La stanza è colma di soldati mongoli. Gli occupanti della tenda balzano dai loro giacigli di lana e ti minacciano con le armi, urlando. Alle grida rispondono altri loro compagni dalle tende vicine. Tenti la fuga sgusciando fra le tende ma i Mongoli bloccano ogni via.
Gli ashigaru di palazzo alla vista delle armi suonano un corno e si scatena il parapiglia. Vieni colpito alla testa dal manico di una lancia e stramazzi a terra. Fai in tempo a vedere gli ashigaru e i samurai irrompere nell'accampamento prima di svenire.
Vai al **292**.

**155**

"Takeshi, non uscire. Rimani."
Takeshi si ferma, la mano già sulla porta. Torna sui suoi passi e si siede di nuovo vicino a te.
"È bello avere un amico come te, Kurasai."
"Ti conosco da anni e sappi che potrei affidare la mia vita a te, Takeshi. Ciò che provo va oltre la normale amicizia."
"Vale lo stesso per me, Kurasai", ti risponde con un

sorriso.
Se hai un messaggio per Takeshi da parte di qualcuno, vai al **121**.
Se vuoi baciare Takeshi, vai al **222**.
Se lo congedi, vai al **250**.

**156**

Le navi nere avanzano nel temporale e sono sempre più vicine alla costa.
Sono tutte di forma diversa, segno che non fanno parte della stessa flotta. Le hanno requisite dove potevano: oltre alla loro ammiraglia ben poche sono le navi adatte alla battaglia. Per lo più si tratta di imbarcazioni da pesca che non possono nemmeno reggere il mare troppo a lungo. Ti aspetti che quei gusci di noce sbattano uno contro l'altro e vadano in frantumi, tanto sembrano fragili. Ma sono tante.
Già si sentono le grida di sfida dei Mongoli e il rumore dei tamburi che percuotono sui ponti per intimorirvi.
Con tutto il fiato che hai nei polmoni urli: "Pronti alla battaglia per l'Imperatore! Banzei!"
"BAN-ZEI! BAN-ZEI!" ripetono i vostri in coro.
Vai al **203**.

## 157

Fai scorrere la porta per annunciarti e attendi sull'uscio. Tomotada e l'altra persona interrompono la discussione. L'interlocutore del principe è un anziano completamente calvo ma dalle folte sopracciglia nere. Veste un semplice kimono color kaki, tipico dei monaci, e ti accoglie con un inchino e un sorriso.
Tomotada fa le presentazioni: "Costui è il mio Yojinbo", e questo è tutto.
"Mio Principe, intendi già farmi decapitare? Io vengo per salvare il popolo e tu vuoi uccidermi? La tua collera è ingiusta", risponde il monaco.
"Lo Yojinbo non è qui per la tua vita. L'imperatore ha deciso di risparmartela molti anni fa e non intendo contraddirlo. Ma tu che ora sei qui davanti a me, sappi che non sei il benvenuto", conclude freddamente il principe.
Non sei certo se l'ultima frase fosse rivolta al monaco o a te. Nel dubbio ti scusi per la tua intrusione e richiudi la porta lasciando che i due continuino la conversazione.
Se intendi origliare, vai al **64**.
Se vuoi proseguire verso le stanze di Midori, vai al **196**.

## 158

"La canzone di Yi Qin, vorrei riascoltarla ogni istante."
"Sì, affascinante lo è davvero. La canterei volentieri per te, ma il mio talento è in un'altra arte. Non si può eccellere in tutto."
Continuate a discutere delle belle arti giapponesi, finché si fa davvero tardi e la dama ti congeda. È stato piacevole parlare con lei e speri di rivederla in futuro.
Vai al **189**.

**159**

"Le danzatrici erano le più divine che avessi mai visto, mia gentile dama."
La sagoma dietro il paravento si ferma un istante.

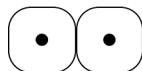
“Sì, lo erano davvero. Vorrei tanto danzare come loro, ma il mio talento è in un'altra arte. Non si può eccellere in tutto."
Continuate a discutere delle belle arti giapponesi, finché si fa davvero tardi e la dama ti congeda. È stato piacevole parlare con lei e speri di rivederla in futuro.
Vai al **189**.

## 160

Aprite la porta e vi trovate in uno stretto corridoio dove l'unica via è verso prua. Vi affrettate in quella direzione.
Vai al **198**.

## 161 *(fig. 5)*

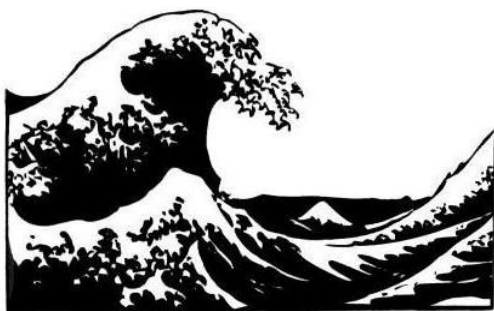
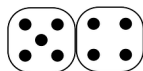
Un luccichìo sul futon attira la tua attenzione.
È uno shuriken d'oro. Sono passati anni da quando li hai visti per la prima volta: rappresentavano il riconoscimento da parte dei ninja per aver superato una delle loro prove ma ora che anche tu fai parte dei ninja credevi che non avresti ricevuto più messaggi di questo tipo.
Sguaini Kurodachi, i sensi all'erta.
Prendi la stella a otto punte fra le dita. È perfettamente identica a quelle che avete ricevuto tu e Takeshi tre anni fa, quando siete stati sottoposti alle prove di iniziazione.
Chi può averlo lasciato qui? Yoshimura era nel dojo con Haraku e Takeshi, c'è forse un altro ninja nella scuola? Giri lo shuriken fra le dita: c'era una scritta fatta con inchiostro rosso ma era ancora fresca e hai pasticciato gli ideogrammi con la mano. Potrebbe esserci scritto *questa sera* o anche *adesso muori*.
*È un avvertimento? O un appuntamento?*
Aggiungi lo Shuriken fra i tuoi oggetti.
Se vai a controllare la stanza di Takeshi, vai al **114**.Se ti affacci per sorprendere qualcuno fuori dalla finestra, vai al **199**.Se parti immediatamente per Hakata, vai al **108**.

**162**

Tiri il nastro color oro e ben otto pergamene ti saltano in mano, sei delle quali sono visibilmente più antiche. Ne apri una a caso per curiosità. È la storia di un guerriero esperto di arti marziali esotiche. Nella pergamena sono anche descritte alcune delle tecniche che usa: le ritieni molto efficaci e non vedi l'ora di provarle con Takeshi quando sarai a casa.

Purtroppo ci sono tanti termini che non capisci, e devi saltare da una parte all'altra della pergamena perché il racconto è frammentato. Fai fatica a seguire la storia ma hai imparato qualche colpo nuovo. Ti piacerebbe davvero leggerla tutta ma ora proprio non hai tempo!

Richiudi la pergamena e rimetti a posto tutto il fascicolo.

Aumenta di 1 punto il tuo Kenjutsu grazie alle informazioni che hai ottenuto.

Vai al **251**.

**163**

Takeshi scoppia a ridere.
"Ah sì? E tu che mi conosci così bene sai dirmi quando avrei imparato a suonare il flauto? Maestro Yoshimura..."
Il maestro borbotta e gli consegna un sacchetto tintinnante. Takeshi lo intasca soddisfatto con mille inchini.
"Ma... ma... voi avete scommesso su questa cosa? E tu *dov'eri*?" punti il dito sul nasone di Takeshi.
"Caro amico mio, ricorda il patto. Non ti dirò nulla di cosa ho fatto."
Vai al **296**.

**164**

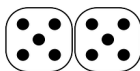
Il cuoco si alza e raggiunge una mensola dove sono allineate boccette di terracotta di diversi colori e dimensioni. Ne prende una e te la porge, tornando al suo lavoro.
Chiudi la porta e ti apparti in un luogo dove mettere in atto il tuo piano senza essere visto.
Tira 2 dadi. (Non puoi usare l'Esperienza per modificare questo lancio)
Se ottieni 9-12, vai al **68**.
Se ottieni 2-8, vai al **105**.

**165**

I sei samurai approvano con esclamazioni e risate ma Tomotada rimane pensieroso ancora qualche istante.
"È vero quanto dici. I Mongoli non hanno nemmeno un uomo che sia valoroso quanto i nostri samurai. Eppure con il loro numero hanno soggiogato regni molto più vasti del nostro Paese. Ad ogni modo la tua

risposta mi convince che il tuo luogo sia proprio il campo di battaglia. Sei senza dubbio portato per l'arte della guerra come lo era tuo padre. Gli renderai molto onore."
Prima che tu possa dire altro, Midori apre le porte e annuncia il pranzo.
Vai al **6**.

**166**

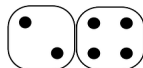
Vi sedete in posizione inginocchiata, con le punte dei piedi all'indietro. Si fa così per tradizione e praticità: se un nemico dovesse trafiggerti alle spalle moriresti cadendo onorevolmente in avanti.
*Credo che oggi non succederà,* ti tranquillizzi.
Salutate tutti insieme i due sensei con un profondo inchino e loro rispondono allo stesso modo. È Haraku a parlare per primo.
"Nobili samurai, abbiamo oggi l'onore di ricevere qui nel nostro umile dojo il chunagon Hide Toshimasa, che è stato mandato dall'illustre principe Tomotada per farvi conoscere gli incarichi che vi saranno affidati."
A queste parole è tutto un susseguirsi di rispettosi inchini fra voi e il funzionario. È costui un uomo di corporatura minuta con addosso uno stretto kimono nei colori rosso e oro del principato. Ha pochi capelli e sono tutti bianchi. Anche lui come voi porta la doppia spada.
Haraka riprende a parlare.
"Il Chomei Sensei no Dojo è lieto di mettere i suoi migliori samurai al servizio del Principe. Voglia il Principe perdonare se siamo riusciti ad addestrare così pochi samurai per difendere il Giappone."
Dopo altri  inchini, stavolta è il funzionario a prendere

la parola.
"Kusami Yabusa!"
Un samurai alla tua sinistra si inchina e rimane in questa posizione per tutto il tempo in cui il funzionario è intento a parlare.
"Per le tue abilità nel tiro con l'arco, sei chiamato ad aprire una scuola di kyujutsu a Kamakura, la capitale imperiale. Dovrai addestrare cinquanta abili arcieri a cavallo ogni mese per i prossimi tre anni. Risiederai nei quartieri del samuraidokoro di Kamakura a spese dello shogun Koreyasu. Il tuo compenso sarà..."
Segue una lunga lista di dettagli che il funzionario legge da un foglio di pergamena. Ad ogni informazione il samurai risponde inchinandosi sempre più, fino ad arrivare a terra coi gomiti. Quando il funzionario ha finito consegna tre sacche e una pergamena con gli ordini al samurai Yabusa che saluta l'intero dojo e abbandona ordinatamente la stanza camminando all'indietro per non dare le spalle ai sensei.
"Ishikawa Goemon!"
Uno dopo l'altro tutti i samurai vengono chiamati e a ciascuno viene dato un incarico in questa o quella provincia. Come sospettavi, la maggior parte dei samurai rimane di stanza nella zona occidentale del Paese per fronteggiare la minaccia mongola.
Siete rimasti in tre.
"Taira Ghenzo!"
Ghenzo si inchina profondamente.
"Taira Ghenzo, sei nominato capitano del molto lodevole corpo delle Volpi Rosse. Andrai a Nagasaki e risiederai al samuraidokoro a spese del Principe. Una volta arrivato darai informazione di meritato congedo

al precedente capitano Honda e prenderai il suo posto a difesa della costa."
"Renderò onore al principe e al Chomei Sensei no Dojo."
Ghenzo riceve le tre sacche e la pergamena con gli ordini, si inchina devotamente ai presenti e si allontana dalla stanza senza mai volgere la schiena ai sensei.
Ha appena messo piede in corridoio e già lo si sente gridare di gioia.
Rimane solo da scoprire il destino tuo e di Takeshi.
Dopo un attimo di pausa per lasciar sfogare le esuberanze di Ghenzo, il funzionario si schiarisce la voce. Vai al **193**.

**167**

Scosti la porticina in pelle di mucca e il lezzo proveniente da questa tenda ti investe i polmoni.
Non sei entrato in una tenda come le altre, ma nel deposito del letame che questi buzzurri si portano dietro per alimentare i loro fuochi.
Perdi 2 punti di Energia Vitale per il malessere che ti provoca questo odore.
Torna al **194** e compi una scelta diversa.

**168**

La dama in giallo lascia il posto ad un corteo di sei donne, di cui la prima è in kimono rosso e le seguenti sono vestite in tinte arancioni. Queste ultime hanno in mano le zuppiere con la cena.
I presenti battono educatamente le mani per accogliere le prelibate pietanze. I Mongoli imitano goffamente il ritmo del battimani, non conoscendolo esattamente, mentre vengono serviti.

La dama in rosso si porta dove tutti la possono ben sentire e declama con grande enfasi alcune poesie:

*Abbiamo incontrato*
*uno specchio, per cui*
*possiamo vedere sia*
*ciò che*
*è stato sia*
*ciò che è e*
*che sarà da dire*

I Mongoli assaggiano con piacere il pesce, la zuppa e la frutta che è stata preparata per loro mentre le dame in arancione si dedicano al servizio.
"Kurasai" Il principe si rivolge a te risvegliandoti dall'incanto. "Kurasai, perché non partecipi anche tu? Vuoi far vedere ai nostri ospiti la qualità dei nostri dojo? Su, mostraci qualche colpo segreto!"
Te lo sta domandando con gentilezza ma il suo è un ordine.
Ti alzi tenendo lo sguardo fisso su quell'uomo muscoloso che a quanto pare si chiama Goryeo. Non ti aspettavi di praticare il karate davanti ad un pubblico tanto importante ma agli occhi dei Mongoli potrebbe essere più interessante la tua esibizione che non quelle delle geisha...
*Potrei mostrar loro qualche colpo segreto. O forse non è davvero il caso di farlo? E in che imbarazzo precipiterebbe il principe se Kurodachi decidesse di non uscire dal fodero proprio adesso?*
Se vuoi mostrare come un samurai combatte a mani nude, vai al **217**.
Se invece vuoi sguainare Kurodachi, vai al **26**.

## 169

I funzionari sono ormai imbarcati e hanno dato l'ordine di tagliare gli ormeggi. I marinai mongoli si aiutano con lunghi pali per allontanarsi dalle rive e dare spinta alla nave che fatica a prendere velocità nel mare in tempesta. Anche con il fragore delle onde e il rumore della pioggia senti la risata di scherno di Bayan: "Sayonara, saburai!".
"Maledizione" grida Ghenzo appena accorre sul posto. È talmente arrabbiato che sarebbe capace di piegare in due la naginata che tiene in mano.
La vedetta in cima alla torre di avvistamento si sbraccia.
"Cosa vedi?" gli gridi.
"Navi! Navi nemiche si avvicinano! Centinaia! Sono dirette qui al porto."
"Samurai, radunatevi!"
Tu, Ghenzo e gli altri tre capitani vi ponete a difesa della riva. Minuscoli puntini neri si allineano sull'orizzonte, sventolando vele chiare. Diventano sempre più grandi e la nave sfuggita va ad unirsi a loro.
Ghenzo sbraita. "Ah, è così? Credono di spaventarci con il loro numero? La vedremo!"
Ti chiedi come farete a sopravvivere: cinque samurai e pochi ashigaru contro un intero esercito.
Vai al **188**.

**170**

Inizia a piovere. Raggiungete gli ashigaru che procedono in formazione compatta con le naginata ritte verso il cielo. Davanti a loro marciano i cento Mongoli della delegazione, che di quando in quando si voltano a controllare la situazione. Stanno già passando davanti al muro difensivo e presto avranno raggiunto le navi.
"Fermateli!" gridi ai tre capitani in avanguardia. "Per ordine del principe Tomotada, prendiamo il comando."
I capitani fermano la marcia, incerti sul da farsi.
"Gli ashigaru sono ora sotto il nostro comando e gli ordini di Tomotada sono di uccidere gli stranieri prima che salpino" urla Ghenzo.
Si crea scompiglio fra gli ashigaru. La gente del posto si affretta a tornare nelle case.
I Mongoli, subodorando pericolo, accelerano il passo

verso le loro imbarcazioni. Sia tu che Ghenzo sguainate le katana per dare l'esempio.
Finalmente uno dei tre capitani si decide a dare l'ordine.
"Obbedite al principe Tomotada, preparate le armi! Ricompenserò chi ucciderà il primo nemico!"
A queste parole Ghenzo rinfodera la katana e scende da cavallo, strappando la naginata dalle mani di un ashigaru.
"Grazie amico. La mia arma era *troppo corta*!"
Ghenzo si porta in testa e comanda la carica con un rabbioso urlo di battaglia.
Vai al **282**.

**171**

Salite sul ponte di prua, dove la pioggia è battente. I Mongoli erano già allarmati dalla vostra fuga e vi stavano cercando: non appena vi vedono danno l'allarme e vi accerchiano.
Dal castello di poppa Bayan incita le truppe a tagliarvi la testa.
"Takeshi, sei pronto a morire?"
"Dobbiamo arrivare a Bayan, non possiamo morire ora!"
"Ma sono troppi, non ce la faremo mai!"
Se durante la tua avventura hai raccolto lo shuriken d'oro, vai all'**86**.
Se invece non ha lo shuriken d'oro, vai al **224**.

**172**

Ti risvegli nella tua stanza nel castello del principe. Midori è accanto a te e ti sta medicando con impacchi di erbe.

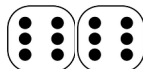
"Alla fine ti sei svegliato" dice con un sorriso. "Sapevo che ce l'avresti fatta."
Il tuo naso si riempie degli aromi dei medicamenti.
"Principessa, cosa è successo?"
"Tre giorni fa sei svenuto al termine della battaglia. I tuoi samurai ti hanno riportato a braccia al castello. Dicono che hai camminato sopra le onde per uccidere Bayan sulla sua nave. Dicono che sei sceso dall'ammiraglia volando. Dicono che hai scatenato l'inferno sopra le loro navi. Dicono che hai evocato i kamikaze che hanno spazzato via la flotta nemica. Hai parlato nel sonno con gli dei, che vegliano su di te. Sei un eroe per tutto il Giappone" si china per baciarti sulla fronte.
D'improvviso le ferite ti dolgono in tutto il corpo.
"Non ti muovere. Vado a chiamare mio padre, sarà felice di parlare con te."
Midori si alza ed esce dalla stanza tenendo le braccia incrociate. Una quantità indescrivibile di cianfrusaglie le tintinna fra le maniche. Pochi minuti dopo la figura del principe Tomotada è sulla porta.
"Principe, perdonate se non mi inchino a Voi."
"Mi inchino io a te, Kurasai. Il capitano Honda ha riferito della battaglia e tutti concordano che hai dimostrato grande valore in combattimento."
"La battaglia è vinta?"
"Non solo la battaglia è vinta, ma la flotta dei nemici è stata devastata e non potranno più invaderci. Il tuo intervento ci ha fatto vincere la guerra. Tutto il Giappone ti è debitore e tutti i giapponesi conoscono il tuo nome."
Il principe ti concede una pausa per assimilare la notizia.

"Ora che la guerra è conclusa, sono orgoglioso di riprenderti come mio Yojinbo. Ma non è tutto."
"Cosa altro posso fare per Voi, principe splendente?"
"La mia intenzione è di averti sempre al mio fianco. Non come guerriero, ma come mio famigliare. Vuoi tu diventare membro della mia famiglia? Ti propongo di sposare mia figlia maggiore Akane, principessa e futura imperatrice del Giappone, e diventare imperatore a tua volta secondo la discendenza regale."
Se accetti, vai al **300**.
Se rifiuti, vai al **118**.
Se hai raccolto una moneta d'oro nel corso dell'avventura, devi obbligatoriamente andare al **118**.

**173**

Apri una delle scatole e trovi dentro sei sfere di metallo. Sono sporche di una strana polvere nera dall'odore urticante. Mentre le state esaminando, la porta si spalanca ed irrompono due Mongoli con la spada sguainata.
Tira un dato e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Potenza.
Se il totale è 18 o più, vai al **112**.
Se il totale è 17 o meno, vai al **109**.

**174**

Tu e Takeshi gettate le sfere tra le braci. Le sfere sfrigolano un po' e diventano rosse, ma non succede nulla. Forse le braci non sono abbastanza calde da innescarle.
Se vuoi toccare una delle sfere con Kurodachi, vai al **134**.
Se vuoi salire la scala di corda, vai al **171**.

**175**

Ghenzo infilza il suo avversario sulla punta della naginata e con l'impeto dello slancio ne atterra altri due. Gli ashigaru gli piombano ai lati e trafiggono altri nemici. I Mongoli sopravvissuti alla prima carica rispondono agli attacchi ed è un caos di lame e grida.
Con un colpo preciso di katana colpisci il Mongolo più esterno ma vieni ferito alla gamba dalla sua lancia. Il soldato stramazza a terra, morto.
Perdi 6 punti di Energia Vitale, ma l'armatura ti ha protetto da danni peggiori.
Vai all'**87**.

**176**

Takeshi scoppia a ridere.
"I tuoi complimenti mi lusingano ma non sono arrivato a tanto. Maestro Yoshimura..."
Il maestro borbotta e consegna un sacchetto tintinnante a Takeshi, che lo intasca soddisfatto con mille inchini.
"Ma... ma... voi avete scommesso su questa cosa? E tu *dov'eri*?" punti il dito sul nasone di Takeshi.
"Caro amico mio, ricorda il patto. Non ti dirò nulla di cosa ho fatto."
Vai al **296**.

**177**

Ti accucci dietro la parete del dojo per ascoltare la conversazione. La voce ti giunge ovattata, ma riesci a comprendere quasi tutto. "Ikoma Takeshi, per le indubbie qualità nell'uso delle armi, e per la tua conoscenza delle arti tradizionali giapponesi, ti è affidato l'incarico di..."
Una presa potente ti afferra per il bavero tirandoti all'indietro. È Ghenzo, con gli occhi spalancati dallo

stupore.
"Ho capito bene? Mandano *me* a Nagasaki nel cuore della battaglia e tu vai a palazzo? Io, Ghenzo Taira sono chiamato a spaccare le teste dei Mongoli mentre *tu* devi badare alle mammolette, è così?
"Come fai a sapere del mio incarico?"
"Ha! Pensavo che fossi intelligente quanto dicono. L'ho scoperto nello stesso modo in cui tu ora spii Takeshi."
Ti ricomponi.
"È così, Ghenzo. Sarò uno Yojinbo. È un incarico onorevole."
"Non quanto roteare la spada contro i nemici. È per questo che ci hanno addestrati, e il principe lo sa. Lui sì che ha capito cosa serve davvero per difendere il Giappone. Mi coprirò di onore sulle coste del Mare Occidentale mentre tu controllerai che i ladruncoli o i ninja non si infilino nottetempo a rubare i vasi da notte del palazzo."
Si allontana ridendo: "Oggi è il più bel giorno della mia vita!"
*Che sbruffone. Però su questo ha ragione: se sono davvero il più bravo samurai del Kyushu, perchè non sono stato mandato a Nagasaki?*
Sospetti che il maestro Yoshimura abbia giocato un ruolo in questa decisione. Vuole tenerti nelle vicinanze perché fai anche parte del suo corpo di ninja. *Dev'essere senz'altro per questo motivo. E Takeshi?*
L'irruzione di Ghenzo ti ha fatto perdere la parte più importante del discorso. Non ti rimane che aspettare che il tuo amico esca.
Vai al **27**.

**178**

"Ehi che accoglienza! Metti via quella kodachi! Finirai col farti male."
È Takeshi, con il costume ninja completamente nero.
"Takeshi, sei davvero tu? Ma tu... ma come sei... questo è il castello del principe... come hai fatto..."
"A intrufolarmi qui? Dovresti saperlo che sono il miglior ninja di Yoshimura. A proposito, stanotte arriverà anche lui. Sapeva già dei Mongoli e ha deciso di intervenire."
"Ma cosa sei venuto a fare?"
"Ti avevo detto che ci saremo visti, no? Non avrai pensato che ti avrei lasciato a farti ammazzare dai Mongoli senza prima salutarti. Lo hai trovato o no lo shuriken?"
Hai trovato uno shuriken d'oro nella tua stanza?
Se sì, vai al **144**.
Altrimenti vai al **237**.

**179**

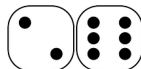
Con il braccio libero sferri una gomitata a Goryeo, poi gli rifili un pugno alla tempia e il gigante è costretto a lasciarti andare.
Caspita se è forte! Non posso sconfiggerlo a mani nude.
Se sfoderi le spade, vai al **119**.
Se invece vuoi continuare a combattere a mani nude, vai al **275**.

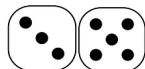
**180**

Entri nel cortile accompagnando a mano il cavallo. Di fronte all'edificio sono state collocate una decina di tende di forma circolare, intorno alle quali c'è un cordone di guardie e capitani. Contrapposti al cordone ci sono drappelli di guerrieri mongoli armati di spade e lance. Si guardano in cagnesco e la tensione è fortissima, potrebbe scoppiare un tafferuglio da un momento all'altro.

*I Mongoli sono già entrati a palazzo! E dov'è il principe?*

"Kurasai! Kurasai, sei arrivato! Mio papà l'aveva detto!"

Una giovane ragazza in uno sfarzoso kimono verde esce dal palazzo e ti corre incontro lottando contro il vento cerca di portarle via l'abito.

"Che gioia vederti, dopo tanto tempo!"
Saluti Midori con un profondo inchino. La conosci da molto tempo e sei *quasi sicuro* che anche lei sia una ninja di Yoshimura, ma non sei mai riuscito a smascherarla.
"Principessa, è un onore prendere servizio presso vostro padre. Dove posso trovarlo ora? E questi soldati nemici cosa vogliono?"
"Kurasai, smettila con questo modo di parlare così formale, almeno quando siamo da soli. Mio padre ti attende e sarà lui a spiegarti cosa devi fare esattamente. Gli stranieri sono arrivati ieri e abbiamo dovuto farli alloggiare qui dentro le mura perché non spaventassero i cittadini. La gente sta scappando."
Midori chiama uno stalliere ad occuparsi del tuo cavallo e ti conduce all'interno del palazzo, dove il contrasto con l'esterno è notevole.
Fra le pareti regna il silenzio. Camminando con le mani unite sul petto, Midori ti accompagna in un lungo corridoio con tavole di legno che scricchiolano ad ogni passo imitando alla perfezione il canto di un usignolo.
*Un'interessante precauzione se qualcuno, dovesse entrare di soppiatto. O se cercasse di fuggire! Dovrò ricordarmelo.*
Incontrate dame e funzionari che con gran calma si dedicano ai loro compiti. Non c'è traccia di guardie né di soldati: sono tutti all'esterno per intervenire se dovesse mettersi male. Chiedi a Midori quanti Mongoli sono accampati in cortile.
"Sono un centinaio di soldati, più i diplomatici. Tutte le nostre guardie devono stare fuori dal palazzo a sorvegliarli e non possono entrare senza autorizzazione. Tu sei l'unico ad avere il diritto di

portare la spada anche all'interno del palazzo. Tu e mio padre, naturalmente, e gli altri Yojinbo. Vieni che ti presento."
Arrivate ad una stanza cui si accede con una doppia porta scorrevole. Midori apre la porta quanto basta solo per lei ed entra.
"Padre adorato e nobili samurai, perdonate il disturbo. Hidenaga Kurasai è appena arrivato ed è pronto a prendere servizio."
Dopo un segnale di assenso Midori apre la porta in modo che anche tu riesca a passare con l'armatura addosso.
Il principe Tomotada è seduto in posizione inginocchiata in fondo alla stanza, nel suo kimono rosso e oro. Sei samurai in armatura completa siedono ai lati, tre per parte, con l'elmo a terra accanto a loro. Per un istante speri di riconoscere Takeshi fra loro ma così non è.
Midori ti indica un cuscino sul lato sinistro e prendi posto in fondo alla fila di samurai, distante da Tomotada mentre lei si siede di fronte a te tenendo gli avambracci incrociati. Posi l'elmo come hanno fatto gli altri.
"Nobili samurai" dice a voce alta il principe "accogliamo Kurasai della famiglia Hidenaga. È figlio del valoroso Hidenaga Seiemon, di cui oggi occupa il posto e l'incarico."
Gli altri samurai si inchinano e ti salutano con mormorii di approvazione e ravvivando i loro complimenti per il tuo illustre genitore.
Tomotada lascia che la conversazione scorra libera per qualche minuto, poi suona una campanella e ordina a sua figlia che proceda a far servire il pranzo per tutti.

Midori esce dalla stanza camminando sempre con le mani unite sul petto. Quando si è allontanata Tomotada prende la parola.
"Kurasai, sono certo che avrai molte domande da porre ma lascia che sia io a spiegarti come stanno le cose. È stato il maestro Yoshimura ad insistere affinché tu fossi mio Yojinbo. Io sono lieto di averti qui e mi sei caro come un figlio, tuttavia per il tuo valore avrei voluto mandarti nel cuore della battaglia a salvare le vite di tanti altri giapponesi. Eppure le parole di Yoshimura mi hanno convinto: devo concederti di essere per un giorno uno Yojinbo come lo fu tuo padre. Un giorno soltanto. Sei più utile in battaglia che chiuso fra le pareti di questo castello che i samurai già difendono in maniera impeccabile."
I sei samurai si inchinano borbottando tutti insieme parole di rispetto.
"Come avrai visto dalle tende qui fuori, i Mongoli hanno inviato una delegazione per imporre la resa della regione del Kyushu, e stasera tu sarai presente durante le trattative. Naturalmente non ho alcuna intenzione di cedere: l'imperatore sta inviando qui le sue truppe e anche lo shogun è in marcia con l'esercito. Terminate le trattative, durante le quali nessuna concessione sarà fatta, i Mongoli nostri ospiti saranno espulsi e torneranno da dove sono venuti. Riteniamo che dichiareranno la guerra in brevissimo tempo ed è quello che vogliamo. Per quanto riguarda il tuo futuro, domani ti sarà assegnato il comando di una truppa di ashigaru e li condurrai al rinforzo di Nagasaki che senza dubbio sarà attaccata per prima. C'è qualcosa che vuoi domandarmi?"
Cosa vuoi chiedere al principe Tomotada?

"Perché volete provocare la guerra con i Mongoli?" Vai al **273**.
"Cosa debbo fare una volta raggiunta Nagasaki?" Vai al **78**.
"Quando la guerra sarà conclusa tornerò ad essere uno Yojinbo?" Vai al **120**.

**181**

"Maestro, ritengo che la pittrice che vestiva d'azzurro fosse la Ninja."
"Interessante. E da cosa lo hai dedotto?"
Se rispondi che non lo sai con esattezza, vai al **260**.
Se hai ricevuto informazioni di carattere militare da questa geisha, vai al **74**.

**182**

"I kami sono le divinità originarie del Giappone. Sono la discendenza di Izanaghi e Izanami. Sono l'energia che fa crescere gli alberi e la forza che fa soffiare il vento. Ci sono otto milioni di kami in Giappone e vanno alimentati con la nostra devozione perché se noi voltiamo le spalle a loro, loro si dimenticheranno di noi. Kublai Khan, il re dei Mongoli, non è uno sprovveduto. Egli vuole affidare tutto il suo dominio alla filosofia occidentale, filosofia che se dovesse entrare in Giappone lo distruggerebbe pezzo per pezzo. Non un solo vero Giapponese rimarrebbe sulla terra di Yamato. Kublai Khan riceve alla sua corte viaggiatori che provengono da una lontanissima città-isola, la più occidentale che tu possa immaginare. Gli parlano di una grande divinità, unica, immortale, che senza sforzo sottometterà le divinità dei suoi nemici. Kublai Khan chiede che da questa isola arrivino cento saggi della

filosofia occidentale. Cento! Verranno alla sua corte per iniziare la conversione della Mongolia, della Cina, della Corea e del Giappone. Le nostre radici saranno spazzate via, soffocate da quella grande bugia che è il dio unico."
Se gli chiedi come venerare i kami, vai al **192**.
Se gli chiedi aiuto con la spada, vai al **57**.

**183**

Ti risvegli nella tua stanza nel castello del principe. Tomotada è accanto a te.
"E così sei sopravvissuto e sei tornato fra di noi, Kurasai."
"Principe! Perdonate se non mi inchino a Voi"
Le ferite ti dolgono tutte e ti gira ancora la testa.
"Sono io che mi inchino a te, nobile samurai."
"Cosa è capitato? La battaglia è vinta?"
"Speravo che mi raccontassi tu cos'è successo davvero" ribatte Tomotada. "Ho saputo della morte di Takeshi e che anche Ghenzo è caduto. Dev'essere stato difficile per te perdere due amati compagni nello stesso giorno."
Annuisci mestamente.
"I tuoi samurai ti hanno riportato a braccia fino al castello. Dicono che hai camminato sulle acque per aggredire i nemici sulle loro navi. Ti hanno visto volare via dalla loro ammiraglia dopo aver trafitto numerosi avversari. Hai portato l'inferno sulle loro navi. Dicono che con la tua spada hai scatenato il vento divino con il quale hai spazzato via la loro flotta. Ti hanno sentito parlare nel sonno con gli dei, e dicono che Izanagi stesso veglia su di te. Non solo la battaglia è vinta, ma hanno perso così tante navi che hanno

dovuto ritirarsi."
"È successo davvero tutto questo?"
"Vero o no, la voce è sulla bocca di tutti e non ho certo il potere di fermare le dicerie. Ormai sei una leggenda. Tutto il Giappone ti è debitore, Kurasai."
"Grazie, mio principe. È un onore essere al vostro servizio."
"Non sarà più necessario che tu sia al mio servizio" dice Tomotada alzandosi, "la principessa è qui fuori e vuole parlarti."
"Midori! Fatela entrare."
"Non si tratta di Midori" conclude il principe uscendo dalla stanza "ma di Akane."
La bellissima principessa Akane entra nella stanza e subito il suo profumo di rosa si diffonde nella stanza.
"Kurasai, sei vivo!"
"Lo sono, principessa Akane."
"E sei un eroe." si china e ti bacia a lungo. Dopo qualche minuto il principe Tomotada tossisce educatamente e rientra. "Evidentemente vi conoscete già bene quindi sento che la domanda che sto per farti sarà superflua. Kurasai, vuoi sposare Akane, principessa e futura imperatrice del Giappone, e diventare a tua volta imperatore secondo la discendenza regale?"
Rimani a bocca aperta davanti a questa richiesta.
Vai al **300**.

**184**

Bayan si porta le mani alla testa e cade senza un grido.
"Ehi, che ironia! Hai usato uno shuriken d'oro contro Bayan, che tanto amava avere l'oro addosso."
"Eccolo accontentato."

I Mongoli si distraggono qualche secondo, increduli della morte del loro generale, poi tornano alla carica con rinnovato vigore, ma nel frattempo tu e Takeshi vi siete riorganizzati e avete trovato una posizione più favorevole.
Guadagni 3 punti di Esperienza
Tira un dado e aggiungi il punteggio di Potenza.
Se il totale è 18 o più, vai all'**8**.
Se è 17 o meno, vai al **146**.

**185**

La tavola arriva a livello del ponte e scendete, circondati da Mongoli in festa. Un trionfante Bayan si avvicina per vedervi meglio, incurante della pioggia e del vento. Si sofferma davanti a Takeshi: "Grande saburai, nostro prigioniero adesso."
Poi, rivolto a te: "Fang Zheng, riceverai una enorme ricompensa."
Sta ancora sogghignando quando gli cade lo sguardo sul fodero di Kurodachi e diventa pallido come un morto.
"È saburai con spada nera! Ojimbo! Ojimbo!"
Siete scoperti: sfoderate le quattro spade e colpite più nemici che potete.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Kenjutsu.
Se ottieni 23 o più, vai al **243**.
Se ottieni 22 o meno, vai al **249**.

**186**

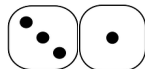
"Principessa, davvero preferisco rimanere da questa parte. Sarebbe sconveniente se mi avvicinassi ancora."
"Kurasai, non ti pregherò ancora. Se puoi venire da

questa parte parleremo un pochino, altrimenti non ti tratterrò ancora nella mia stanza."
Se decidi di accontentarla e ti sposti, vai al **17**.
Se preferisci congedarti e tornare nella tua stanza, vai al **131**.

## 187

"Maestro, l'unico altro ninja nella stanza era Takeshi."
"Ah, davvero?" ti fa eco Takeshi "Allora sapresti dire con esattezza cosa ho fatto per farmi scoprire?"
Cosa risponderai a Takeshi?
Che si era mescolato ai dignitari giapponesi? Vai al **176**.
Che si era intrufolato fra i Mongoli? Vai al **231**.
Che Takeshi era la geisha suonatrice di fue? Vai al **163**.
Che ti ha colpito apposta con un seme di mango? Vai all'**82**.

## 188

Uno scalpitare di cavalli attira la vostra attenzione. Dalla via meridionale arrivano tre samurai accompagnati dai portatori di insegne.
"Capitano Morouji, da Dazaifu."
"Capitano Tadanori, da Kurume."
"Capitano Michinaga, da Nakama. E questi sono i nostri uomini."
Altri duecento samurai in armatura marciano al loro seguito, tutti con la coppia di spade, prendendo posizione ordinata nella zona antistante al porto.
Dalla via occidentale, la stessa dalla quale siete giunti voi, altri cavalieri arrivano al porto.
"Capitano Honda, dal samuraidokoro di Nagasaki. Conduco cinquanta samurai agli ordini di Taira

Ghenzo e Hidenaga Kurasai. Altri ashigaru sono in marcia da tutte le province." esclama l'anziano soldato levando alta la katana. Un samurai a cavallo svicola dalle retrovie e ti raggiunge: è Takeshi nella sua armatura verde.
"Non avrai pensato che il principe ti avrebbe lasciato morire tutto da solo, no?"
Ti rivolgi all' esercito che si è ammassato:
"Nobili samurai! Oggi per la prima volta il Giappone affronta un invasore straniero. Siamo chiamati a difendere la nostra terra in nome dell'imperatore. Qui nella baia di Hakata affrontiamo gli invasori mongoli. Sono tanti, ma la loro forza è nulla davanti al valore di ognuno di noi."
Duecentocinquantotto paia di katana si levano contro il cielo in tempesta al grido di "Banzei!"
Passi in rassegna i volti degli ashigaru. Saranno forse in cinquanta, alcuni sono stati feriti dal manipolo di mongoli. Alcuni sono ragazzi giovani come te quando sei entrato al Chomei Sensei no Dojo, altri sono anziani. Sanno come rispondere ai vostri ordini ma nessuno di loro è davvero addestrato a combattere in guerra. Le loro speranze di sopravvivere sono minime.
Se vuoi suggerire a Ghenzo di rinunciare agli ashigaru per questa battaglia, vai al **126**.
Se invece permetti che combattano, vai al **156**.

**189**

"È stato molto bello parlare con te." dice la dama.
"Anche per me lo è stato." rispondi garbatamente.
"Tieni questo. Ti porterà fortuna in battaglia e ti servirà davvero."
Ti lascia un ciondolo di legno a forma di pesce, intriso del profumo di rosa in cui ella stessa è immersa. Ringrazi e torni nel corridoio.
Ricorda di annotare il ciondolo sul tuo Foglio di Identità, sempre se decidi di conservarlo.
Vai al **131**.

**190**

La canzone nell'altra stanza finisce e la dama vestita di rosso apre la porta.
Entrate tutte in una sala dal soffitto basso, dove al centro della parete opposta siede il principe Tomotada. Ai lati sono seduti due file di dignitari: da un lato quelli giapponesi e dall'altro quelli mongoli. Tieni la zuppiera ben davanti al viso per non farti guardare in volto. Di certo non dai nell'occhio: anche le tue compagne fanno così.
La dama in rosso si porta al centro della stanza e rivolgendosi al principe declama con grande enfasi i versi:

*Abbiamo incontrato*
*uno specchio, per cui*
*possiamo vedere sia*
*ciò che*
*è stato sia*
*ciò che è e*
*che sarà da dire.*

Le dame in arancione portano le pietanze davanti al principe e agli ospiti. Sbirci da dietro la zuppiera: ci sono dieci dignitari in abiti bianchi e marroni. Quello al centro deve essere al comando perché è l'unico ad avere abiti color oro.
A conferma della tua ipotesi una geisha in kimono azzurro sta facendo il ritratto di quest'uomo e dietro di lui c'è un omone grosso e muscoloso almeno quanto Ghenzo, sicuramente la sua guardia del corpo. Sei stupito soprattutto dal colore mai visto dei capelli di quest'ultimo: sono chiari e splendono come se fossero d'oro.
Passando a viso basso accanto a Tomotada lanci un'occhiataccia alla copia identica di te stesso che gli siede accanto: senza dubbio Takeshi se la sta ridendo alla grande dentro alla *tua* armatura. Facendo il giro della stanza dietro alle altre geisha, arriva il tuo turno di servire i Mongoli che siedono a gambe incrociate. Con studiata lentezza, senza alzare gli occhi da terra, riempi le ciotole di zuppa.
Ti affretti a guardare cosa portano ai piedi...
*Maledizione! Si sono tolti i geta prima di entrare, in rispetto delle nostre usanze. Dovrò trovare un altro sistema per seguire le impronte del loro comandante.*
La poetessa conclude l'ultima delle poesie e si affretta a lasciare il posto ad un'altra geisha, quando Tomotada rompe il silenzio.
"Kurasai!" Ciò che temevi è accaduto. Sei stato riconosciuto.
Se vuoi rispondere educatamente al principe, vai al **262**.
Se fingi di non aver sentito e prosegui il servizio, vai al **285**.

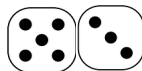
**191**

"Una delle geisha ha declamato poesie. Credo che fosse lei il ninja nella sala."
Vai al **37**.

**192**

"Puoi venerare i Kami onorando il luogo dove è morto il loro corpo terreno, luogo che sorvegliano e a cui sono legati. I santuari servono a questo. Dove c'è un santuario, c'è un kami. Tutti insieme tengono il Giappone unito."
Se vuoi chiedergli dove è diretto, vai al **95**.
Se gli chiedi aiuto con la spada, vai al **57**.
Se vuoi proseguire alla ricerca di Midori, vai al **196**.

**193**

"Hidenaga Kurasai"
*Ci siamo! È il mio turno.*
Ti inchini con rispetto al funzionario e ascolti attentamente.
"Per l'ammirazione che il magnifico principe Tomotada nutre nei tuoi confronti e per l'eccellente servizio prestato da tuo padre il nobile Hidenaga Seiemon, sei nominato membro degli Yojinbo. Risiederai al palazzo di Hakata e sovrintenderai alla sua sicurezza fin quando non riceverai da lui nuovi ordini."
Si inchina a te perché ora il tuo grado è superiore al suo.
"Nobile Hidenaga, ricevi i tuoi ordini scritti e le sacche che porterai sempre con te, poi prendi pure congedo."
Così dicendo ti porge un rotolo di pergamena e tre sacche di dimensioni diverse, come ha fatto per i tuoi

compagni.
"Nella prima" spiega "metterai il cibo che ti occorre per la giornata. Nella seconda riceverai la paga, che sarà di tre koku di riso all'anno. Nella terza - e ti auguro di non doverla mai usare a palazzo - metterai le teste dei nemici uccisi."
Ti inchini per ringraziare e ricevi gli oggetti. Prima che tu esca sensei Yoshimura ti richiama.
"Desidero farti le mie personali congratulazioni e ricordarti che il tuo ruolo sarà più impegnativo di quanto non immagini. Mi piacerebbe che tornassi a trovarci al dojo, quando ne avrai il tempo. Se non ne avessi il modo, verremo noi a trovarti."
Saluti tutti ed esci, rimanendo con discrezione fuori dalla porta in trepida attesa per sapere che ne sarà di Takeshi.
Rifletti sulle parole di Yoshimura. A tutti gli effetti, ora ti ritrovi con due padroni: da un lato sei al servizio del principe Tomotada. Dall'altro sei pur sempre un ninja devoto a Yoshimura. Il quale a sua volta è al servizio del principe... ma che cosa farai se dovessi ricevere ordini contrastanti?
"Ikoma Takeshi!"
La voce del funzionario risuona debole attraverso le pareti.
Vuoi rimanere ad origliare o lascerai che sia Takeshi a raccontarti quale sarà il suo incarico?
Se decidi di rimanere in ascolto attraverso la parete di carta, vai al **177**.
Se invece ti allontani, vai al **27**.

**194**

Cinque delle porticine in pelle hanno qualche tipo di disegno, le altre non hanno alcuna raffigurazione.
Se entri in quella decorata con un rombo sulla porta, vai al **167**.
Se entri in quella con la sagoma di un cavallo, vai al **255**.
*continua...*
Se entri in quella decorata a quadri, vai al **239**.
Se entri in quella decorata con nastri intrecciati, vai al **154**.
Se entri in quella decorata con mezzelune, vai al **65**.
Se invece aspetti che esca un Mongolo e lo catturi vai al **71**.

**195**

Contrattacchi con Kurodachi, mirando alle gambe di Goryeo. Il biondo salta agilmente il tuo colpo e ricadendo afferra con due mani il braccio che regge la spada, spezzandoti il gomito. Sei ancora in preda al dolore quando Goryeo ti gira il braccio dietro la schiena mandandoti in frantumi l'articolazione della spalla. Cadi a terra e con un calcio alla tempia Goryeo si assicura che non ti rialzerai più.Takeshi ti troverà steso in avanti con i due foderi vuoti, morto come un vero samurai che ha combattuto con tutte le sue forze. La tua avventura però termina qui.

## **196** *(fig. 6)*

Dopo qualche svolta nei corridoi tortuosi del castello raggiungi una serie di porte dalle quali si ode il soffuso brusio di voci femminili.
Le dame di corte si stanno preparando per la cena e la serata.
Rimanendo nel corridoio chiami a gran voce: "Principessa Midori! Sono Hidenaga. Desidero parlare con voi."
Attendi qualche istante, poi una donna si avvicina alla porta senza aprirla. "Mio samurai, la principessa non si trova qui e ad ogni modo non ti possiamo condurre da lei."
Intravedi vagamente la sagoma del kimono e della testa della donna, ma il profumo di lavanda è comunque intenso anche attraverso la parete.
"Tornerà presto?" chiedi.
"Tornerà quando avrà finito i suoi doveri e sarà pronta a ricevere ospiti" è la risposta.
Alle spalle della donna altre vocine femminili ridacchiano e si scambiano commenti frivoli. Dubiti che riuscirai a parlare con la principessa.
Se desisti dal cercare aiuto e torni nella tua stanza, vai all'**89**.
Se invece ti affretti verso la città in cerca di un artigiano, vai al **72**.

## **197**

"Ero l'unico Ninja nella sala, sensei."
Il maestro Yoshimura soppesa la tua risposta e conclude: "Non c'è nulla di male a voler coprire il tuo amico. Tuttavia sono sicuro che Takeshi darebbe una risposta diversa. Ad ogni modo, è esattamente ciò che

dovrai rispondere se verrai catturato. *Non esiste alcun ninja.*"
Vai al **296**.

**198**

Al termine del corridoio l'aria è molto calda. Una scaletta di corda conduce all'aperto, sul ponte. Pochi metri più in là ci sono dei forni spenti, nei quali si raffreddano delle braci.
"Cosa se ne faranno dei forni qui su una nave?" chiede Takeshi.
"Devi aver proprio preso un bel colpo, amico mio, se non hai visto le pire di fuoco sui loro ponti!"
Man mano che ti avvicini ai forni Kurodachi vibra più intensamente.
Se hai una sfera di fuoco e la getti fra le braci, vai al **174**.
Se vuoi toccare una di quelle sfere con Kurodachi, vai al **134**.
Se non hai le sfere o non vuoi servirtene, sali la scala di corda. Vai al **56**.

## 199

Con mille cautele ti affacci: la finestra è chiusa come l'avevi lasciata. All'esterno ci sono i giardini della scuola. A quest'ora c'è un certo via vai di studenti e lavoratori affaccendati, ma pioviggina e tutti si affrettano. Se qualcuno è passato di qui si sarà già dileguato o mescolato fra i passanti e con tutti i volti nuovi che sono arrivati in questi giorni ti è impossibile scorgerne qualcuno sospetto. Non ci sono impronte sotto la tua finestra.

Se vuoi partire per Hakata, vai al **108**.

Se invece vuoi attardarti ad ispezionare anche la stanza di Takeshi, vai al **114**.

## 200

Sotto l'armatura grondi di sudore dando fondo al tuo repertorio di finte e stoccate.

I Mongoli provengono da un popolo di guerrieri e non si fanno impressionare da quanto dimostri. Goryeo se la ridacchia e ti guarda con aria di superiorità.

Quando ritiene di aver visto abbastanza è lui il primo a battere le mani interrompendo l'esibizione prima che tu abbia completato il kata, e gli altri dignitari si uniscono all'ironico applauso. Metti via le spade, umiliato.

Goryeo si china a dire qualcosa al suo capo, il quale gli fa un cenno d'intesa e poi si rivolge a te.

"Proprio bravo, saburai. Prova a colpire questo!"

Il capo prende un mango dal suo piatto e te lo lancia con una lenta parabola.

Lancia un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Kenjutsu.

Se ottieni 23 o più vai al **245**.

Se ottieni 22 o meno vai al **44**.

**201**

"Maestro, se c'era un ninja nella stanza oltre a me, non l'ho visto."

Vai al **37**.

**202**

Segui le dame e torni nella stanza dove ci sono tutte le geisha che preparano il loro repertorio, accompagnato dagli sbuffi e dai kiai di Takeshi. A giudicare dagli apprezzamenti della sala intera il tuo amico non si sta certo risparmiando per... farti fare bella figura.

Rientri nella stanza precedente e altre dame prendono il vostro posto.

Il tuo servizio è concluso. Non riesci a credere di non essere stato scoperto. Purtroppo non hai ottenuto informazioni sui Mongoli, ma devi comunque trovare la tenda del loro capo e scambiare le pergamene.

Ti defili da una porta laterale ed esci in un corridoio anonimo. Dopo pochi passi capisci dove ti trovi: il pavimento risuona, quindi sei nel corridoio dell'usignolo: non devi fare altro che seguirlo per arrivare all'esterno, dove sta piovendo a dirotto.

Vai al **60**.

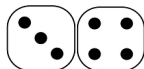
**203**

Le navi dei Mongoli si accostano alla spiaggia, sballottate dalle onde grosse. Altre navi si ammassano dietro alle prime, governate da equipaggi ansiosi di sbarcare e combattere a terra. Sono tutte cariche di soldati.

Quando sono a tiro i Mongoli fanno partire raffiche di frecce per costringervi ad arretrare ma il vento le disperde senza causarvi alcuna preoccupazione. Per lo

stesso motivo, le vostre guardie assegnate al muro difensivo non provano nemmeno a contrattaccare, risparmiando munizioni.
Allora sul ponte dell'ammiraglia viene accesa una pira dalla quale con strani macchinari catapultano sfere infuocate contro le vostre truppe ammassate. Le sfere esplodono con gran rumore quando toccano terra, mandando fiamme in tutte le direzioni. I samurai si affrettano per spegnere i fuochi che lambiscono le armature di legno e si crea lo scompiglio.
"Che stregoneria è questa?" grida Takeshi.
Una delle sfere è diretta proprio contro di te.
Getta un dado e aggiungi al risultato il punteggio di Kenjutsu.
Se ottieni 21 o più, vai al **53**.
Se ottieni di meno, vai al **92**.

## 204

All'ultimo istante Goryeo si getta a terra scivolando alla tua sinistra, il lato dove imbracci la spada corta.
Sferri un fendente con la kodachi ma gli passa un palmo sopra la testa. Goryeo si rialza alle tue spalle, ti prende per i fianchi e ti solleva in aria. L'ingombro dell'armatura ti impedisce di colpirlo finché è dietro di te. Con una torsione del busto Goryeo ti scaglia a terra e sbatti violentemente la schiena.
Perdi 9 punti di Energia Vitale.
*Che tecnica è questa? Non ho mai visto niente del genere.*
"Saburai molto forte. Altro uomo già morto adesso."
Goryeo si siede sulla tua schiena e ti afferra la caviglia, tirando verso l'alto e passandosi il tuo piede dietro il collo. La schiena ti si torce come il legno di un arco:

l'armatura non ti è di alcun aiuto contro queste mosse, sei costretto a contrarre i muscoli e resistere più che puoi.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni almeno 20 vai al **123**.
Se ottieni un risultato più basso, vai al **43**.

**205**

Sotto il cielo coperto dalle nubi cavalchi alcune ore senza fermarti. Il tuo tragitto è agile e veloce anche se l'altro lato della montagna è molto più ventoso.
È quasi mezzogiorno quando sei in vista della città. Arrivando da sud lo spettacolo è splendido. Scendendo le montagne si vede la baia di Hakata nella sua interezza, le acque mosse solcate dalle piccole imbarcazioni dei pescatori. Nel porto del quartiere di Fukuoka è ormeggiata una nave da guerra imperiale dalle vele rettangolari, con una polena a forma di drago e il doppio castello a poppa dove riposano all'ombra i timonieri. Attorno a questa sono radunate numerose altre imbarcazioni più piccole, dalle vele color ocra. Le nubi si accumulano ad est e si preannuncia un temporale intenso.
Poco al largo riconosci la piccola isola Nokono e più distante anche il profilo dell'isola Shika, perfettamente tonda. Vessilli dell'imperatore e del principe sventolano vigorosi lungo la spiaggia, dove sorgono intricate impalcature di bambù e legno intorno alle quali è stata avviata la costruzione di un muro difensivo.
Il castello del principe Tomotada è l'edificio più alto e si trova su una collina ad ovest rispetto al porto.

Entrando in città stendardi rossi e oro pendono da numerosi pennoni ai lati della strada. C'è un gran andirivieni di mercanti e artigiani ma il clima è cupo. A un primo sguardo potresti dire che ogni strada o piazza è presidiata da almeno un soldato: il timore di disordini è alto.

Se vuoi presentarti immediatamente a palazzo senza perdere tempo, vai al **142**.

Se preferisci dare un'occhiata al porto prima di prendere servizio dal principe Tomotada, vai al **16**.

**206**

Senti un fremito fortissimo al fianco: Kurodachi sta vibrando! La estrai e la sollevi contro il cielo: il vento ulula come a voler strappartela via.

Ti accosti a Ghenzo che sta agonizzando, e raccogliendo tutte le tue forze gli stacchi la testa con un solo fendente, regalandogli la morte.

Kurodachi vibra sempre di più e il vento soffia sempre più forte.

Vai all'**11**.

## 207

Sei nel corridoio che conduce alla tua stanza. Cammini a testa alta rivivendo le emozioni che hai vissuto in questa scuola. Forse è l'ultima volta che ne percorri i corridoi. Ti soffermi ad osservare i dipinti raffiguranti gli antichi samurai. Conosci le storie di molti di loro: alcuni hanno combattuto per liberare villaggi dai mostri delle paludi, altri si sono sacrificati per volere dei kami ed erano veri esempi di rettitudine e giustizia. Spesso discutevi con Takeshi su chi fosse il più valoroso di loro.

"Kurasai!"

Il maestro Yoshimura è apparso nel corridoio.

"Kurasai, vieni con me, c'è qualcosa che devi sapere."

Lo raggiungi e vi incamminate per una passeggiata fra i corridoi della scuola. Yoshimura si accompagna con un bastone nodoso. Sai che non ne ha affatto bisogno, ma fa parte del travestimento col quale cela la sua identità segreta.

"Takeshi ha ricevuto un *incarico particolare.*" spiega Yoshimura.

"Il suo incarico è rischioso? Potrebbe non tornare?" le parole del maestro ti spaventano.

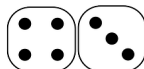
"Tutti voi avete ricevuto incarichi che mettono in pericolo la vostra vita per salvarne molte altre. Non serve che tu sappia altro. Così se il nemico ti catturasse non sapresti che dire. Ti annuncio però che Takeshi non ha ancora accettato l'incarico. Gli ho dato qualche ora per riflettere. Se non accetterà, affiderò la sua missione a te."

"Ma io sono già stato nominato Yojinbo al castello di Hakata!" commenti pacatamente.

Il maestro sospira.

"Kurasai, fidati di me. Ho disposto le cose di modo che ti sarà possibile onorare tutti i tuoi impegni. Ora faresti meglio a metterti in viaggio per Hakata. Sono certo che anche la principessa Midori è ansiosa di rivederti."
Finita la passeggiata rientrate al dojo e vi salutate. Non ti rimane che raccogliere i tuoi averi e partire.
Vai all'**81**.

**208**

Con un colpo di Kurodachi apri una larga ferita al braccio di Bayan che si ritira urlando, poi sferri affondi e fendenti in ogni direzione per distanziare i soldati nemici. Anche Takeshi sfodera le spade e colpisce più avversari che può. Alcuni Mongoli si affrettano a soccorrere il loro capo, e non vedi che ne è di lui. Altri soldati si accalcano contro di voi con rinnovato furore.
Combattete con tenacia ma più nemici abbattete e più ne salgono dai ponti inferiori.
Purtroppo dopo l'ennesimo colpo Kurodachi è rimasta incastrata nello scudo di un nemico e un altro avversario sta per infilzarti con la sua lancia. Per impedire il colpo Takeshi si frappone fra te e il nemico. Takeshi viene ferito al petto e cade in ginocchio. Il colpo successivo gli trapassa un braccio.
"Kurasai, fuggi!"
"No, amico mio. Morirò con te."
Recuperi Kurodachi con uno strattone e ti pari davanti a Takeshi intercettando colpi su colpi diretti al tuo amico. Parti della tua armatura si spezzano, finché non resisti più. Il manico di una lancia ti colpisce allo stomaco e voli all'indietro oltre il parapetto. Perdi 6 punti di Energia Vitale.
Se sei ancora vivo, vai al **7**.

**209**

La tavola arriva a livello del ponte e scendete. Ti senti un po' strano ad invadere l'ammiraglia degli invasori, ma sei pronto a far scattare le armi. Il comandante si avvicina per vederti con i suoi occhi.
"Saburai giapponese! Nostro prigioniero ora!"
Si rivolge poi a Takeshi: "Avrai grande ricompensa!"
Bayan si gira per allontanarsi, ma Takeshi lo richiama: "Nessuno fa prigioniero un giapponese. Siamo noi che dichiariamo *te* nostro prigioniero."
Cala il silenzio, rotto solo dal battere della pioggia sul ponte.
Con un urlo, Takeshi rotea la spada contro i due Mongoli più vicini, gettandoli a terra e creando scompiglio. Ne approfitti per sguainare le spade e colpisci a tua volta un nemico, cercando di farti strada per arrivare a Bayan.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Kenjutsu.
Se ottieni 23 o più, vai al **208**.
Se ottieni 22 o meno, vai al **249**.

**210**

Quando le donne si sono allontanate e non si sentono più rumori dalla stanza accanto il principe Tomotada dà inizio alla discussione.
Il capo dei Mongoli avanza le richieste che è stato mandato a presentare, adducendo motivazioni di carattere politico. Poiché non capisci perfettamente il cinese non sei sicuro dei dettagli, tuttavia la situazione è ben chiara: i Mongoli vogliono che l'isola del Kyushu si sottometta per poi invadere l'Honshu e prendere la capitale. Tomotada è imperturbabile e

declina senza alcun timore nella voce. Evidentemente è un uomo abituato a forti pressioni.
Passano le ore e i Mongoli modificano la loro offerta proponendo oro, terre e privilegi a tutti i presenti. I dignitari giapponesi incalzano facendo domande, più per stabilire la reale portata della minaccia che per cedere alle lusinghe.
Anche se le proposte sono allettanti, Tomotada non cede.
Il capo mongolo è sempre più irrequieto man mano che la serata si dilunga e anche i suoi uomini manifestano apertamente lo sdegno di fronte alla corte di Hakata per il rifiuto delle proposte. Alla fine, quando è troppo, la delegazione mongola si alza e il loro capo minaccia Tomotada: "I tuoi saburai sono forti uomini. Sarà peccato muovere guerra se non cambi idea."

Tomotada si alza e risponde con voce alta e braccia larghe: "La riunione è terminata. Domani tornerete sulle vostre navi e non metterete mai più piede in Giappone." sancisce quanto deciso battendo il pugno sul palmo dell'altra mano.
I Mongoli si voltano e si ritirano in disordine, ansiosi di tornare alle loro tende. Solo Goryeo si gira ancora una volta verso di te con sguardo gelido.
I passi e le imprecazioni dei Mongoli risuonano ancora per un po' nel corridoio che stanno abbandonando. Poco dopo rientrano gli Yojinbo che erano stati mandati nei corridoi: "Sono tutti nelle tende. Nessuno è nel palazzo."
Tomotada ringrazia e congeda tutti i samurai, te incluso.
Vi inchinate e prendete la strada delle vostre stanze

mentre Tomotada prosegue a discutere con i suoi dignitari.
Vai al **32**.

**211**

"Il tuo dipinto è bellissimo. Grazie" rispondi nel tuo miglior cinese.
La donna ti rivolge un inchino e riprende il giro della sala passando davanti ai Mongoli, che ammirano commentando ad alta voce nonostante abbiano quasi tutti la bocca piena, poi esce dalla porta più lontana mentre le cinque dame in arancione si affrettano a ripulire la stanza.
Vai all'**83**.

**212**

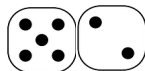
Balzi alle spalle del Mongolo e lo afferri per la gola per evitare che gridi. Lui però reagisce d'istinto colpendoti con una gomitata alla tempia che ti fa girare la testa. È più forte di quanto pensassi!
Perdi 7 punti di Energia Vitale.
Lo devi neutralizzare prima che dia l'allarme: lancia un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni 19 o più vai al **219**.
Altrimenti, vai al **4**.

**213**

"Principessa Midori, Takeshi non fa altro che parlare di voi. Cioè, di te. Sarà felicissimo quando gli darò la notizia."
"Oh, no, vi prego non ditegli nulla. Non vorrei che si distraesse dalla battaglia che incombe e poi voglio

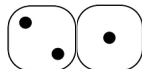
dichiararmi a lui... anzi voglio fare in modo che sia lui a dichiararsi a me. Troverò una maniera... sai, Kurasai, noi donne abbiamo diversi sistemi..."
"Posso ben immaginarlo, principessa Midori."
Vai al **104**.

**214**

Entrate in una sala ampia dalle numerose porte. Sul lato destro della sala rispetto a voi si stanno accomodando in posizione seiza una ventina di funzionari giapponesi, disposti su due file. Riconosci anche quello che proprio stamattina è venuto al dojo per assegnarti la nomina a Yojinbo. Al centro della stanza c'è un tavolo basso, ora vuoto. Tutt'intorno ci sono numerosi paraventi che traballano per gli spifferi ogni volta che viene aperta una porta.
Tomotada siede sul suo cuscino e ti indica il posto alla sua sinistra.
Chinando prima il ginocchio sinistro e poi il destro ti siedi sullo sgabello che ti è stato assegnato.
Il principe Tomotada dà un comando e la porta sul lato sinistro viene aperta.
Entrano due soldati mongoli, guardandosi in giro. Sono di corporatura robusta e indossano abiti bianchi e marroni ottenuti da pelli di animali, sono scalzi e disarmati. Si posizionano in piedi ai lati della porta.
Dietro di loro arriva un uomo a petto nudo talmente alto che deve chinarsi per passare. Ti colpisce il suo viso: è bianchissimo, con i lunghi capelli chiari come l'oro e anche i suoi occhi sono di colore azzurro. Non avevi mai visto niente del genere. Quando entra fa ballare i pettorali e stringe i bicipiti più per rilassare i muscoli che per incutere timore, anche se ritieni che il

gesto sia stato studiato.
*Sarà questo il capo dei Mongoli?* ti domandi.
L'uomo che entra per quarto è la risposta alla tua domanda: è un uomo basso, grassoccio e vestito in abiti tinti d'oro, ma scalzo anche lui. Entra a braccia larghe facendo svolazzare la tunica per dimostrarsi disarmato.
"Buonasera, nobile principe Tomotada." annuncia in giapponese stentato. Si siede sul cuscino che gli è stato riservato e altri dignitari mongoli sfilano dopo di lui, sedendosi o sdraiandosi ognuno nella posizione che gli è più comoda. Solo l'uomo muscoloso dai capelli d'oro sta in piedi alle sue spalle.
Quando tutti sono entrati il principe fa un profondo inchino, subito imitato dai delegati giapponesi. I Mongoli si inchinano a loro volta e quelli che non erano in buona posizione si affrettano a mimare in maniera scomposta il gesto per poi tornare a mettersi com'erano prima.
Ora capisci la tua posizione. Ti ritrovi fra Tomotada e i Mongoli. Non ti è stato dato un cuscino perché l'armatura ti avrebbe impedito di sederti a dovere... inoltre così, in caso di pericolo, sei in grado di scattare in piedi più rapidamente.
Il principe Tomotada inizia le presentazioni in lingua cinese "Nobili ospiti, siete alla corte della famiglia Tomotada, signore delle isole del Kyushu, suddito dell'imperatore Tokimune che regna sulla sacra terra del Giappone. Di fronte a voi sono i funzionari che ascolteranno le nostre parole e trascriveranno le nostre sagge decisioni."
A queste parole i funzionari si inchinano di nuovo e il capo dei Mongoli fa cenno col capo di avere inteso.

"I miei samurai sorveglieranno il palazzo così che non saremo disturbati."
I sei Yojinbo si inchinano e si alzano, uscendo da porte diverse mentre i Mongoli mormorano fra di loro.
"Ora l'unico armato in questa stanza è il mio Yojinbo." conclude Tomotada indicandoti.
"Le persone con me sono inviate dal Grande Kublai Khan, signore del mondo e padrone di tutte le ricchezze conosciute." dice il capo degli stranieri. Passa ad elencare i compiti di ognuna delle persone che è con lui ma fatichi a capire il suo accento e ti perdi molte parole della presentazione.
"L'uomo alle mie spalle è Goryeo. Lui mai usa armi." proclama facendo un gesto con le mani come se allontanasse qualcosa di indesiderato.
*E così l'uomo coi capelli d'oro è la sua guardia personale. Toccherà a me scontrarmi con questa montagna di muscoli se le cose si metteranno male,* pensi tamburellando le dita sull'elsa di Kurodachi.
Vai al **298**.

## 215

Incontri Takeshi poco prima dell'ingresso al dojo. Per l'occasione indossa un kimono verde alga che non sapevi nemmeno che possedesse. La delusione si stampa sul suo volto quando capisce che ti sei accorto del suo tranello.
"Ah, Kurasai! Mi conosci troppo bene ormai e non riesco più a sorprenderti." si scusa.
"Takeshi, giuro che sarò io stesso a consegnarti ai Mongoli quando si presenteranno." gli rispondi con una risata.
Vai al **76**.

**216**

Non puoi caricare di nuovo con una rincorsa così breve. Scendi da cavallo e brandendo Kurodachi con entrambe le mani ti getti contro i Mongoli della retroguardia.
Sorpresi dal tuo assalto alcuni nemici gettano le armi e si dileguano, ma altri ti affrontano con le loro lance e devi combatterli.
Getta un dado e somma il risultato al punteggio di Kenjutsu.
Se ottieni almeno 23 vai al **23**.
Se ottieni 22 o meno vai al **266**.

**217**

Inizi con qualche semplice kata che si insegna al primo anno, annunciando ogni attacco con il rispettivo nome.
Non ti è facile muoverti con l'armatura addosso ma hai praticato tanti anni per essere letale anche appesantito, e i Mongoli lo notano.
Le geisha in sala si fanno da parte per darti spazio.
Quando sei sicuro di avere l'attenzione dei Mongoli alzi il livello di difficoltà, aggiungendo forti kiai che risuonano nel silenzio che si è venuto a creare.
Gli unici suoni che si sentono è il clangore delle parti in legno dell'armatura e i tuoi sbuffi per lo sforzo.
Getta un dado e somma il risultato al tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni 19 o più, vai al **31**.
Se ottieni di meno, vai al **220**.

**218**

Senza dubbio questi bastoncini sono i resti di quelli che Takeshi ha usato stamattina per farti quel dispetto.

Deve averli bagnati nel catino d'acqua che si trova nella tua stanza in modo da non far gocciolare l'inchiostro per tutto il corridoio.
*Davvero ingegnoso e degno di uno come lui,* pensi. *Deve averli dimenticati nella fretta di partire.*
Li riponi di nuovo nella scatola. Rovisti fra le poche cose presenti nella stanza ma non c'è traccia di shuriken. Chiunque sia il misterioso visitatore non ha lasciato nulla per Takeshi.
*E se Takeshi avesse già trovato il suo shuriken? Perché non è corso ad avvertirmi? Se così fosse sarebbe molto strano.*
Senza perdere altro tempo torni nella tua stanza e raccogli i tuoi averi, ma ti riprometti di parlarne con Takeshi alla prima occasione.
Vai al **108**.

**219**

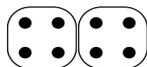
Due pugni ai fianchi, un calcio alla testa e il Mongolo finisce lungo disteso.
Prima che si rialzi ti abbatti su di lui, viso contro viso. Gli trattieni la mandibola piantandogli le dita anche negli zigomi per impedirgli di gridare o di colpirti con una testata. Se tenta di morderti gli caverai gli occhi.
Parlando lentamente in cinese gli chiedi: "Il tuo capo, dove si trova?"
Temendo la morte, con mano tremula, il Mongolo indica il palazzo del principe.
"Non lì. Casa del capo, qual è?"
Allora il Mongolo capisce e ti indica una tenda dove è disegnato un cavallo.
Gli pianti le unghie intrise di asa nel collo e attendi fino a quando non dorme per bene, poi ti infili nella tenda che ti ha indicato. Vai al 255.

**220**

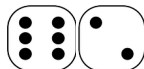
Sei grondante di sudore sotto l'armatura. I Mongoli provengono da un popolo di guerrieri e non sono per nulla impressionati da quanto hanno visto. Goryeo se la ridacchia e ti guarda con aria di superiorità.
Quando ritiene di aver visto abbastanza è lui il primo a battere le mani interrompendo la tua esibizione prima che tu abbia completato il kata, subito seguito dagli altri presenti. Poi Goryeo si china a dire qualcosa al suo capo, il quale gli fa un cenno d'intesa e poi si rivolge a te.
"Molto bravo, saburai. Adesso vogliamo vedere la tua spada". Con queste parole il capo prende un mango dal suo piatto e te lo lancia con una lenta parabola.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di

Kenjutsu.
Se ottieni 23 o più vai al **245**.
Se ottieni 22 o meno vai al **44**.

**221**

Afferri la mano di Ghenzo che ti dà lo slancio e con un salto sei sul destriero.
"Principe Tomotada, tornerò con molte teste nella mia sacca" annuncia Ghenzo.
"Sia così. Andate!"
Ghenzo non se lo fa ripetere e sprona il cavallo fuori dal cancello.
Ti aggrappi ai fianchi di Ghenzo per non cadere, mentre alle vostre spalle il capitano Honda con i suoi samurai raggiunge il castello per fare rapporto al principe.
"E così, Ghenzo, hai visto Nagasaki?" cerchi di far conversazione per rompere il ghiaccio.
"Non me ne parlare. Ero quasi a destinazione quando ho incontrato contadini in fuga, scortati dal capitano Honda. I pescatori al largo erano stati aggrediti dai Mongoli che volevano impossessarsi di altre imbarcazioni, chiaramente per spingersi più ad est. Il capitano non ha perso un istante e ha radunato i samurai più forti per venire a difendere Hakata. Non ho mangiato. Non ho dormito. Non ho combattuto. Ma ho intenzione di rifarmi."
"Sono partiti solo i samurai? E gli ashigaru?"
"Sono in marcia, ma a piedi ci metteranno ore prima di arrivare. Non attendiamoli prima del pomeriggio."

"E tu perché non hai preso il comando? Erano questi gli ordini di Tomotada."
"Gli ordini di Tomotada erano che avrei raggiunto Nagasaki *e poi* che avrei preso il comando. Ma a Nagasaki non ci sono mai arrivato. Per tutti gli dei, presta attenzione agli ordini impartiti! Non mi meraviglio che tu sia finito a sorvegliare i cortili."
"Ghenzo, c'erano cento mongoli in quei cortili."
"E ora stanno fuggendo per ricongiungersi ai diecimila in arrivo. Se non fosse stato per noi, saresti tornato a dormire."
Seguendo il breve sentiero che conduce ad Hakata scorgi a tratti il porto. Le navi dalla vela ocra sono ancora lì e il muro difensivo è incompiuto. Non c'è traccia di navi da guerra giapponesi: se erano nella baia si sono ritirate a est per sfuggire alla tempesta che incombe.
"Dove dobbiamo andare, Kurasai?"
"Vai verso il porto, Ghenzo. Dobbiamo fermarli prima che salpino. Se vedi stendardi azzurri, sono loro. Quelli con gli stendardi bianchi e neri sono i nostri ashigaru che li scortano."
"So di che colore sono i nostri stendardi, ti pare?"
Ghenzo incita il cavallo fino ai confini della città, poi è costretto a rallentare a causa delle strade strette e delle persone che le percorrono.
"Fate largo! Fate largo!" Ghenzo si sgola per avere spazio, urtando coi fianchi del cavallo quelli che non sono abbastanza lesti.
"Ghenzo, ammazzerai qualcuno così."
"Gli unici a morire saranno i Mongoli non appena li avrò fra le mie mani. Eccoli là!"
Vai al **170**.

## 222

Avvicini il volto a Takeshi e lui fa lo stesso. Vi baciate a lungo, dando sfogo a un desiderio che cresceva da troppo tempo.
Quando siete esausti, Takeshi si discosta con gentilezza e ti sorride.
"Nessuno lo saprà mai" dice alzandosi. Ti alzi a tua volta per salutarlo.
"Kurasai, tieni questo al collo e conservalo sempre"
Ti porge una moneta d'oro legata a un filo robusto.
"Cos'è?"
“È abbastanza oro perché tu possa pagarti il viaggio per venire a trovarmi quando la guerra sarà finita. Ho intenzione di costruire un palazzo dedicato alle arti marziali.”
Takeshi si ferma a guardare il vuoto, con aria sognante.
“Sarà una scuola a metà fra il gioco e lo studio. Potranno venire tutti i ragazzi che lo vorranno, nessuno escluso. Prepareremo dei percorsi difficili, pareti da scalare e pavimenti con trappole... ma senza pericoli.”
“Dici sul serio, Takeshi? Un palazzo intero solo per fingersi ninja?”
“Lo chiamerò *Il Castello di Takeshi*. Tutti potranno essere ninja per un giorno.”
“Certo che ne hai di inventiva. E vorresti insegnare ai bambini il ninjutsu?”
“Non io, ma tu. Kurasai, sei il migliore insegnante, e l’unico che vorrei con me.”
Ti mette la mano sulla spalla.
“Kurasai, domani affronteremo una vera battaglia. Se dovessimo sopravvivere entrambi, ti aspetto a Kyoto.”
Annota la moneta d'oro di Takeshi, poi vai al **250**.

**223**

Il ninja spalanca gli occhi, sorpreso.
"Così sostituirai il ninja che Yoshimura ha mandato. Però in futuro non nominare mai i tuoi compagni di missione. Per precauzione non ti rivelerò il mio nome, dato che hai la lingua così sciolta."
Vai al **12**.

**224**

Combattete strenuamente contro le schiere dei Mongoli, ma con il loro numero vi sovrastano e soccombete.
Vai al **102**.

**225**

"Credo che una delle danzatrici fosse un ninja."
Vai al **37**.

**226**

Passi davanti alla stanza del principe Tomotada, ora naturalmente vuota. Passata la sua stanza, il palazzo accoglie le sale destinate alle donne.
Se intendi proseguire da questa parte, vai al **30**.
Se invece preferisci tornare nella tua stanza, vai al **131**.

**227**

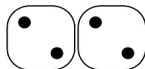
"E questo è il capitano che è stato mandato a guidarci?" protesta uno degli ashigaru.
"Noi lo disconosciamo e non prenderemo ordini da lui" gli fa eco un altro, gettando a terra le armi.
A uno a uno, anche gli altri soldati gettano le armi, attendendo immobili la tua reazione. Stanno disertando tutti!
Il capitano Honda si frappone fra te e il drappello.

"Ordine! La codardia non è ammessa tra i soldati dell'Imperatore! Con i miei occhi ho assistito alla vostra diserzione e con le mie orecchie ho sentito la frase pronunciata dal capitano Hidenaga. Voi consideratevi ammoniti, e il capitano Hidenaga farà ammenda davanti a voi affinché mai più un giapponese suggerisca a un altro giapponese di ritirarsi dalla battaglia!"
Il capitano Honda estrae la sua spada corta e te la porge dalla parte dell'elsa. La afferri e capisci che il tuo destino è segnato: per mantenere la disciplina è necessario che tu commetta seppuku.
Dopo qualche istante di smarrimento ti giri verso il mare e ti inginocchi, puntandoti la spada contro il ventre. Spingi con forza e apri uno squarcio mortale. Kurasai accorre per tagliarti la testa e graziarti, ma Ghenzo lo ferma e ti lascia soffrire in modo che i soldati vedano i tuoi spasmi. Quando è stufo dello spettacolo, con un calcio ti manda in acqua, dove troppo lenta arriva la morte.

**228**

Eviti le sfere di fuoco, che finiscono con l'investire anche gli stessi invasori. Il fumo si fa pesante e sei costretto a spostarti per riprendere fiato. Ne approfitti per salire la breve scalinata che conduce sul muro difensivo per valutare la situazione.
Vai al **258**.

**229**

Mentre scagli lo shuriken vieni ferito al piede da una lancia e la tua arma si perde in mare. Rotoli a terra gemendo per il dolore, ma ti rialzi prontamente e

imbracci Kurodachi per aiutare Takeshi. Purtroppo ci sono troppi nemici per avere la meglio.
Vai al **102**

**230**

"Chiedete ciò che volete, maestro."
"Kurasai, quanti ninja erano presenti nella stanza della riunione, oltre a te stesso?"
Se rispondi che non ce n'era nessuno, vai al **197**.
Se rispondi che c'era solo Takeshi travestito, vai al **283**.
Se ritieni che ci fosse un altro ninja oltre a Takeshi, vai al **269**.
Se pensi che fossero in tutto tre ninja o più, vai al **276**.

**231**

Takeshi scoppia a ridere.
"I tuoi complimenti mi lusingano ma non sono arrivato a tanto. Maestro Yoshimura..."
Il maestro borbotta e consegna un sacchetto tintinnante a Takeshi, che lo intasca soddisfatto con mille inchini.
"Ma... ma... voi avete scommesso su questa cosa? E tu *dov'eri*?" punti il dito sul nasone di Takeshi.
"Caro amico mio, ricorda il patto. Non ti dirò nulla di cosa ho fatto."
Vai al **296**.

**232**

Riparandoti gli occhi dalla pioggia insegui il gruppetto dei funzionari.
Anche se non sono appesantiti dalle armi, non sono certo grandi corridori e potresti raggiungerli in tempo.
Se ieri hai partecipato alla riunione con il principe, vai

al **138**.
Se invece hai preso il posto di Takeshi, vai al **132**.

**233**

I corridoi sono riccamente decorati con piante, paraventi, vasi e dipinti. Il palazzo è immerso nel silenzio, ma di quando in quando incontri persone affaccendate nei loro mestieri. Molta gente lavora qui, eppure l'impressione generale è di calma. Ti avvicini ad un giovane per chiedere la direzione per le cucine. Senza alzare la testa dalle piante di acero rosso che sta curando ti indica con un gesto del braccio da che parte andare.
Segui la direzione e ben presto senti le voci concitate dei cuochi di corte. Anche il profumo di pesce stufato ti assicura di essere sulla strada giusta.
Fai scorrere una porta e ti scusi per il disturbo. Uno dei cuochi posa il coltello e ti viene incontro inchinandosi ai tuoi piedi mentre gli altri interrompono il lavoro e aspettano.
"Mio signore, cosa desiderate assaggiare?"

Se gli chiedi in cosa consisterà la cena, vai al **287**.
Se gli chiedi un po' d'olio o di grasso, vai al **164**.

**234**

Prendi in mano uno degli zoccoli e ne ispezioni le asticelle sotto la suola: è vero che hanno tutte una forma particolare ma non sai quale paio appartenga al capo dei Mongoli, perciò il piano come ti era stato spiegato dal ninja è ora inattuabile. Dovrai contare solo sulla tua astuzia per scoprire la tenda del capo.
Deluso per non aver trovato nulla ti inoltri nel corridoio andando verso il cortile dove sta piovendo a dirotto.
Vai al **60**.

**235**

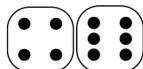
"Raccontami di te, Kurasai. Ti ho visto alla riunione. Che bella armatura indossavi! Che bella spada nera avevi con te! Hai assistito allo spettacolo? Cosa ti è piaciuto di più?"
Se rispondi che le danze erano divine, vai al **159**.
Se ti è piaciuta la canzone di Yi Qin, vai al **158**.
Se sei rimasto estasiato dal suono del fue, vai al **277**.
Se ritieni che il quadro fosse un'opera di talento, vai al **22**.
O forse è stata la poesia a conquistarti? In tal caso vai al **115**.

**236**

Precipiti in acqua con un tonfo, schivando per poco le imbarcazioni sottostanti. Non hai avuto il tempo di prendere fiato durante la caduta e annaspi per tornare in superficie.

Tira un dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni almeno 15 vai al **42**.
Se ottieni di meno, vai al **102**.

## 237

"Takeshi, ma di che parli?"
"Avevo lasciato uno shuriken nella tua stanza. Avresti dovuto vederlo, non l'avevo poi nascosto benissimo... Quanto bastava perché non lo trovassero gli inservienti."
"Allora temo che lo abbiano trovato ugualmente prima che potessi riceverlo. Oppure sono una persona molto distratta."
"Ad ogni modo, desideravo congratularmi per il tuo incarico da Yojinbo. Tuo padre sarebbe orgoglioso di te."
*Sì, mio padre sarebbe orgoglioso.*
Assieme a Takeshi ammiri la sua armatura e reciti una preghiera in sua memoria.
"E così ti è andata bene, eh, Kurasai... mangi a palazzo, ti alleni con i migliori samurai, hai accesso ai divertimenti... Mi aspetto che da un momento all'altro verrai a chiedermi consigli su come avvicinarti alle dame di corte..."
"È solo per un giorno, Takeshi. Poi andrò a Nagasaki a combattere con tutti gli altri. Quanto a te, che ne sai di come si corteggiano le donne?"
"Oh, è semplice, sai... prima ti siedi dietro il paravento, le parli delle stagioni, le declami un paio di poesie dal suo libro preferito... questo genere di cose..."
"Un momento, Takeshi"
"Che c'è?"

"Ancora non so qual è la *tua* designazione. È da stamattina che sto diventando matto! Mi vuoi dire cosa ha deciso il principe Tomotada per te?"
Lo sguardo di Takeshi si rabbuia.
Vai al **136**.

**238**

Arrivi alla tua stanza e fai scorrere la porta.
Takeshi è seduto al centro in posizione di meditazione e ti volge la schiena.
"Allora?" chiede.
"Ecco Kurodachi" dici senza alcun accenno di trionfo. "A quanto pare sono ancora uno Yojinbo."
Takeshi si alza e si gira verso di te.
"Allora è così. Congratulazioni a te, Kurasai. Onorerò il patto che abbiamo stretto e accetto la mia missione. Gli ordini di Yoshimura sono che una volta che avrai completato il tuo servizio e Tomotada ti avrà congedato ci rivedremo qui tutti e tre."
Takeshi si risistema il completo da Ninja ed esce dalla finestra arrampicandosi verso il piano superiore.
"Aspetta!" lo richiami "e tu cosa farai?"
"Ricordi il nostro patto? Te l'avrei detto solo se avessimo scambiato le nostre identità. Quindi manterrò il segreto."
Takeshi sparisce nella notte senza fare alcun rumore. Due secondi dopo la sua faccia riappare dalla finestra: "Forse, se starai attento, riuscirai a vedermi. Ma non contarci" e si volatilizza.
*Si diverte a fare il misterioso, oggi.*
Bussano alla porta: è arrivata la cena.
Vai al **69**.

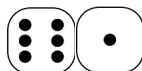
## 239

Scosti la porticina in pelle di mucca ed entri chinandoti nella tenda decorata a quadri. Dopo appena un passo una voce grida "Chi khen yum? Suurin!"
La stanza è colma di soldati mongoli. Gli occupanti della tenda balzano dai loro giacigli di lana e ti minacciano con le armi, urlando. Alle grida rispondono altri loro compagni dalle tende vicine. Tenti la fuga sgusciando fra le tende ma i Mongoli bloccano ogni via.
Gli ashigaru di palazzo alla vista delle armi suonano un corno e si scatena il parapiglia. Vieni colpito alla testa dal manico di una lancia e stramazzi a terra. Fai in tempo a vedere gli ashigaru e i samurai irrompere nell'accampamento prima di svenire.
Vai al **292**.

## 240

Riponi la kodachi. Ti affianchi a Goryeo e levi alta Kurodachi. Goryeo capisce le tue intenzioni ma non fa nulla per ostacolarti. Cali il fendente preciso alla base della nuca e lo uccidi. Intanto i tuoi tuoi compagni hanno avuto la meglio sul manipolo di Mongoli e ti raggiungono sul molo.
Aumenta di 3 punti l'Esperienza.
Vai al **169**.

## 241

Dopo i primi movimenti di riscaldamento dai fondo al tuo repertorio. Estrai anche la kodachi e ti esibisci in una serie di movimenti con spade parallele, spade incrociate, finte, guardia e attacco. Ad ogni affondo le espressioni dei Mongoli si fanno sempre più

meravigliate e anche l'uomo con i capelli d'oro che a quanto pare si chiama Goryeo rimane impietrito.
Quando hai finito la tua esibizione rinfoderi le spade e scruti i visi attoniti dei Mongoli. Ai loro occhi sei davvero un mostro di legno e muscoli.
Trovi la tua soddisfazione nel viso stupefatto di Goryeo, ancora con la mascella abbassata. Al capo dei Mongoli cadono le bacchette a terra per quanto era concentrato ad ammirarti.
"Molto bravo, saburai. Adesso prendi questo!"
Raccoglie un mango dal suo piatto e te lo lancia con una lenta parabola.
Lancia un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Kenjutsu. Se ottieni 23 o più vai al **245**. Se ottieni 22 o meno vai al **44**.

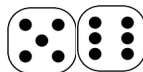
**242**

Un'ondata più intensa ti spinge a riva, contro i cadaveri di molti Mongoli.
Non hai la forza di rialzarti. Un samurai si getta fra le onde e un paio di mani robuste ti sollevano dalle acque. Riconosceresti questa presa fra mille, per tutte le volte che l'hai subita in allenamento.
"Kurasai, sei proprio tu!"
"Sì, Ghenzo... sono io..." balbetti sputando acqua e sangue.
"Bene. Allora prendi questo!"
Il gigante ti rifila un pugno in viso e ti manda a sbattere contro il terrapieno.
Vai all'**85**.

**243**

Con un colpo di Kurodachi apri una larga ferita al braccio di Bayan che si ritira urlando, poi sferri fendenti e affondi in ogni direzione per distanziare i soldati nemici. Anche Takeshi sfodera le spade e inizia a colpire più che può.
Combattete con tenacia ma più nemici abbattete e più ne salgono dai ponti inferiori. Purtroppo dopo un attacco Kurodachi è rimasta incastrata nello scudo di un nemico e un altro avversario sta per infilzarti con la sua lancia.
Per impedire il colpo Takeshi si frappone fra te e il nemico. Viene ferito al petto e cade in ginocchio. Il colpo successivo gli trapassa un braccio.
"Kurasai, fuggi!"
"No, amico mio. Morirò con te."
Recuperata Kurodachi ti pari davanti a Takeshi deviando più colpi che puoi, ma sono troppi anche per te e non riesci a pararli tutti. Il manico di una lancia ti centra lo stomaco e ti scaglia fuori bordo lasciandoti senza fiato.
Perdi 6 punti di Energia Vitale.
Se sei ancora vivo, vai al **236**.

**244**

Scuoti la testa e ti incammini verso la tua stanza. Hai ancora un po' di tempo prima che sia ora di cena e forse puoi ancora trovare il modo di estrarre Kurodachi dal fodero.
Se vuoi impiegarlo per andare in cerca di Midori, vai al **50**.
Se invece desideri solo tornare nella tua stanza, vai all'**89**.

## 245

I tuoi muscoli sono già riscaldati per la pratica appena effettuata e il mango sembra muoversi al rallentatore. In una frazione di secondo porti il piede destro in avanti andando incontro al frutto. Con la mano destra sguaini Kurodachi in perfetta tecnica iaido e con un rapido movimento sollevi la lama quando il mango è all'altezza dei tuoi occhi. La sua traiettoria non cambia di un millimetro. Kurodachi è sopra la tua testa e la afferri con entrambe le mani. Ti sposti di lato lasciando passare il mango che inizia la sua parabola discendente e allora cali un fendente al termine del quale Kurodachi è per metà dentro il suo fodero.
Il mango continua il suo volo fino a quando non cade per terra e rotola un paio secondi.
"Aaaah" è l'esclamazione di commiserazione che la sala ti tributa per aver mancato il bersaglio, salvo poi trasformarsi in un "Oooooooh" quando il mango si apre in quattro parti uguali.
Soddisfatto chiudi Kurodachi nel fodero, con un -clack- che rimbomba come un gong in un tempio silenzioso.
Il capo dei Mongoli avvia l'applauso e tutta la sala lo segue. Da ogni bocca ti arrivano esclamazioni di approvazione e di ammirazione, sia in cinese che in giapponese. Anche le geisha in arancione si scambiano commenti stando sempre nascoste dietro le ampie maniche dei loro abiti, ma sei soprattutto contento di aver dato una bella lezione di spada a Goryeo.
Quando il calore si placa, ti inchini a tutti i presenti e riprendi il tuo posto.
Hai guadagnato 1 punto di Esperienza.
Vai al **110**.

## 246

Spalanchi la bocca e addenti il primo dolcetto deciso a mostrare una faccia compiaciuta anche se il sapore dovesse essere disgustoso. Per fortuna Midori è una ottima cuoca e i dolci sono squisiti. La marmellata di fagioli rossi è una delizia e svuoti in fretta la tua scodella per averne un'altra porzione, presto imitato da molti altri samurai.
Midori sorride divertita ai complimenti che le vengono indirizzati. Quando si volta per riempirti ancora la scodella i suoi occhi corrono ancora fugacemente ai tuoi.
"Sono dolci molto buoni, no? Sei d'accordo?" ti chiede con un tono vagamente perplesso.
"Senz'altro, Principessa, sono i dolci di riso più squisiti che abbia mai assaggiato."
"Allora... allora eccone altri, Kurasai."
Il comportamento della principessa è un po' strano e ti chiedi se non hai per caso sbagliato qualcosa.
Ricevi un'altra porzione, poi viene servito il sake per concludere il pasto e tutti prendono congedo.
Vai al **124**.

**247**

Un'ondata più intensa ti spinge a riva, contro i cadaveri di molti Mongoli.

Aggrappandoti ai loro corpi ti tiri fuori dall'acqua e rimani qualche istante steso sulla schiena a riprendere fiato.

Takeshi è morto, e la sua morte è stata colpa tua. Non puoi perdonarti di quello che hai fatto al tuo amico. L'unico che è stato sempre con te, ha dato la vita per farti fuggire e tu avresti fatto lo stesso per lui. Ora che non c'è più, questa battaglia ti appare senza senso. Getti Kurodachi fra le onde agitate: non ti serve più. Non hai più nulla del samurai che eri.

Afferri un coltellaccio dal cadavere di un nemico e ti inginocchi rivolto al mare scoprendo il torace.

*Addio Takeshi. Amico mio. Avrei dovuto baciarti quando potevo.*

Conficchi il coltello nello stomaco e tagli di netto le viscere.
Cadi in avanti come dovrebbe morire un samurai. Salvi l'onore almeno nel tuo cuore, ma per chi ti troverà sarai solo un corpo senza nome.

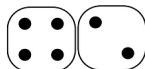
**248**

"Principessa Midori, come sapete Takeshi è votato unicamente al Bushido. Per quanto voi siate una ragazza attraente e graziosa, dubito che a Takeshi interessino... certe cose. Forse mi sbaglio ma lo conosco da molto."
"Oh", la voce di Midori si intristisce. "Sì, certo, lo immaginavo. Ecco perché ho voluto parlarne con te prima."
Vai al **104**.

**249**

Combattete con onore e scaraventate molti nemici giù dal ponte dove si schiantano sulle imbarcazioni sottostanti. Tuttavia, altri soldati accorrono dai ponti inferiori e si frappongono a difesa del loro comandante. Sono troppi perché possiate avere la meglio. Vieni colpito alla gamba e cadi in ginocchio, poi una lancia ti trapassa l'occhio. Takeshi cade accanto a te con un braccio mozzato.
Vai al **102**.

**250**

Il tuo amico fa scorrere il pannello e svanisce nel corridoio.
Richiudi la porta dietro di lui, ti spogli e ti prepari per dormire. Ti inchini ancora una volta davanti all'armatura di tuo padre e preghi di ricevere la forza

per affrontare le sfide che ti aspettano.
Se Kurodachi è ancora bloccata nel fodero, vai al **278**.
Se sei già in grado di adoperare Kurodachi, vai al **14**.

**251**

Stai rimettendo a posto le pergamene quando sul coperchio del baule noti un doppio fondo. Scrosti delicatamente la carta che lo nasconde ed ecco apparire la pergamena che cercavi.
Il ninja misterioso aveva ragione: è perfettamente identica a quella falsa che hai con te. Operi lo scambio e getti la pergamena autentica nel braciere: con uno sbuffo i suoi segreti sono svaniti.
Richiudi il baule lasciandolo esattamente come l'hai trovato, poi esci dalla tenda con circospezione dove il freddo del vento e della pioggia ti investono di nuovo.
Hai fatto appena in tempo! I funzionari stanno rientrando da palazzo, scortati da alcuni ashigaru. Dalle imprecazioni che lanciano supponi che la riunione non sia andata troppo bene per loro, ma Tomotada l'aveva detto: nessuna concessione agli stranieri.
Scivolando dietro le tende aspetti che tornino a dormire.
Anche dopo che sono rientrati però la situazione non si tranquillizza: il loro capo sbraita ancora.
Decidi di andartene alla svelta prima che svegli tutto l'accampamento.
Vai al **18**.

**252**

"Come sarebbe?"
Afferri saldamente l'elsa con una mano, con l'altra fai

forza contro il fodero.
Dai un paio di strattoni, ma niente da fare.
La spada è incastrata nel fodero di magnolia e per quanto Takeshi unisca il suo sforzo al tuo non c'è verso di recuperarla.
"E adesso cosa faccio?" ti disperi. "Non posso certo abbandonarla qui!"
"Sì che puoi" ribatte Takeshi con un lampo d'ingegno "basta che accetti la mia missione e la spada non ti servirà. Io dipingerò la mia lama di nero così nessuno noterà la differenza."
"Takeshi, non ho detto che accetto."
"Ma è un segno dei kami! Ti stanno dicendo che... che stasera non devi fare lo Yojinbo."
"Un kami dici? Non penserai che sia opera di magia? Sarà solo incastrata. Questo fodero è piuttosto vecchio..."
"Forse è come dici tu ma qualsiasi cosa trattenga la tua katana dovrai pregare che decida di mollare la presa entro stasera."
"Mi sento come se fossi in un mare di guai" balbetti.
Controlli il fodero. Con un po' di fatica sciogli i vecchi nodi e te lo appendi al fianco.
"Ora devo solo trovare qualcuno che sappia venire a capo di questa follia."
"E se non lo trovi?" chiede speranzoso Takeshi.
"Facciamo così. Se stasera sarò ancora senza spada, prenderò il tuo posto. E non appena ci scopriranno, cosa che avverrà senz'altro, prenderò la mia kodachi e farò seppuku per non aver rispettato gli ordini del principe."
"E io da buon amico sarò in piedi accanto a te a tagliarti la testa così che il tuo bel faccino non resterà

sfigurato dal dolore."
In un impeto di riconoscenza, Takeshi ti abbraccia. "Grazie infinite, amico mio" ti bisbiglia nell'orecchio.
Indossi il tuo kimono abituale e prendi le tue inseparabili spade. Saluti Takeshi che rimarrà nascosto nella stanza - almeno così dice - fino al tuo ritorno, ed esci nel corridoio.

Cammini fingendo di pattugliare attentamente il perimetro del palazzo ma in realtà pensi a tutt'altro. Ti senti molto a disagio sia per ciò che ti ha proposto Takeshi, sia per il mistero della spada bloccata. Un samurai senza la sua spada è indegno del nome che porta e vorresti che questa storia non trapelasse troppo.
Dove ti dirigerai ora per avere aiuto?
In cucina alla ricerca di un po' di olio per far scivolare fuori la spada? Vai al **233**.
Dalla principessa Midori, passando davanti alla stanza di Tomotada, per chiedere un consiglio? Vai al **50**.
Alla ricerca di un fabbro presso la guarnigione degli ashigaru? Vai al **265**.
In città alla ricerca di un abile artigiano? Vai al **72**.

**253**

Stringendo i denti per resistere al dolore colpisci alla gamba il Mongolo che ti ha ferito, facendolo cadere. Altri soldati prendono il suo posto e ti tempestano di colpi.
Anche se la tua armatura ti protegge perdi 5 punti di Energia Vitale per le percosse.
Vai al **23**.

"Andiamo, io mi sono travestito da *te* ieri sera e non è stata una passeggiata. Mi devi un travestimento."
"Suppongo di sì." sospira Takeshi.
"Allora io sarò il soldato mongolo e tu il mio prigioniero."
Takeshi torna sotto la pioggia e recupera un cadavere della sua taglia. Lo trascina nella guardiola e cambia la sua armatura con l'uniforme mongola.
"Takeshi, forse fra poco saremo morti tutti e due. Puoi dirmi ora perché non hai voluto accettare la missione di Yoshimura?"
Takeshi rimane pensieroso, poi accetta di parlare.
"Mi sono vestito da geisha altre volte. Le dame di corte mi prendono in giro per questo. Non sarei stato a mio agio vestito da donna tra di loro... avrei rischiato di farmi scoprire."
"Allora perché Yoshimura ti avrebbe scelto per quell'incarico?"
"Kurasai, forse hai frainteso. Quando mi sono travestito da geisha non è stato per ordine di Yoshimura. Lui non sa nulla... ma non voglio parlarne più." la voce gli si fa tremula e roca.
Takeshi crea qualche fascia con degli stracci e si assicura che le tue spade siano ben camuffate dietro la tua corazza.
"Riesci a prendere Kurodachi?" ti chiede.
Allunghi la mano dietro la schiena ed estrai rapidamente la spada.
Prenderesti di sorpresa chiunque. Fai un paio di prove fin quando non ti senti pronto.
"Allora ci siamo. Avanti, mio prigioniero. È sempre così facile catturarti, Kurasai? E se io fossi un agente

del nemico?"
"Non farmi ridere che ci scoprono", gli rispondi a denti stretti.
Aspetti un istante prima di incamminarti.
"Cosa c'è, Kurasai?"
"È l'ultimo giorno che combattiamo a fianco."
"Sì, amico mio. È un onore morire vicino a te."
Vi abbracciate a lungo e vi avviate sotto la pioggia.
Vai al **116**.

**255** *(fig. 7)*

Scosti la porticina in pelle di mucca e chinandoti entri nella tenda. Per non lasciare impronte di fango strappi la stoffa che riveste le tue calzature e la nascondi in tasca.
L'interno della tenda è sorprendentemente confortevole: sul terreno sono disposti tappeti fatti con le pelli di qualche grosso animale che non riconosci, e le pareti sono imbottite di lana di pecora. Vari giacigli con coperte di lana sono stesi sul pavimento, accanto a un fuoco acceso in un braciere di ferro. Un pesante baule rettangolare è accostato alla parete.
Qui dentro fa parecchio caldo e ti asciughi in fretta. Le pareti sono così spesse che il rumore della pioggia sulla copertura è amplificato. È come essere dentro un grande tamburo.
Dalla comodità dell'arredamento e dall'assenza di armi deduci di essere entrato nella tenda dei funzionari.
Dove sarà la pergamena che devi sostituire?
Se vuoi ispezionare il baule, vai al **33**.
Se desideri ispezionare i letti, vai al **21**.
Se vuoi guardare sotto i tappeti, vai al **281**.

**256**

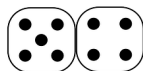
Chiudendo la porta della stanza di Takeshi ti accorgi che la manica del tuo kimono è sporca. Eri certo che il kimono da cerimonia fosse pulito la sera prima. Eppure c'è una traccia molto leggera, come se ti fossi strofinato su qualcosa di sporco.
D'improvviso hai una illuminazione: torni in fretta in camera tua e ti specchi nel catino di legno pieno d'acqua.
Takeshi! Quello spiritoso del tuo amico è venuto a farti visita stanotte e ti ha dipinto lineamenti da demone sulla faccia! Con pazienza ti ripulisci per bene e ti avvii verso il dojo.
Vai al **215**.

**257**

Spezzi un dolcetto con le bacchette e ne porti in bocca un pezzo. È buonissimo e ben presto unisci i tuoi apprezzamenti a quelli degli altri samurai. La pasta di riso è cotta a puntino e la marmellata è deliziosa. Le bucce di fagiolo rimaste nell'impasto sono un tocco di raffinatezza. Potresti mangiare diecimila di questi dolcetti senza stancarti.
Quando apri il secondo dolcetto trovi qualcosa di inaspettato: nella pasta di riso c'è un minuscolo foglietto piegato in quattro. Alzi gli occhi per vedere se qualcun altro lo ha notato ma sono tutti intenti a gustare la loro porzione di dolce; usando la punta delle bacchette spieghi il foglietto: con una minuscola calligrafia femminile sono state scritte le parole "*Mia stanza a mezzanotte"*.
Incroci lo sguardo di Midori.
"I dolci sono di tuo gradimento, Kurasai?"

"Certamente mia Principessa. Potrei mangiarne... fino a notte fonda."
Midori sorride compiaciuta e ti fa segno con la testa di aver capito.
Ripieghi il foglietto e lo infili nella marmellata di un dolcetto. Lasciandolo per ultimo, finisci con calma gli altri dolcetti.
"Per me basta così." annunci "Al dojo eravamo trattati bene ma qui a palazzo servite porzioni troppo abbondanti."
Tutti i samurai ridono. Finite una fiasca di sake e ognuno prende congedo.
Vai al **124**.

## 258

Lo spettacolo è terribile. Il fuoco e il fumo invadono la città. Il mare è disseminato di chiatte dalla vela ocra che, seppur a fatica, arrancano verso riva ognuna col suo carico di soldati.
A terra è il caos. Lame scintillano in ogni dove, urla di guerra si accavallano e tutto il porto è coperto di cadaveri. I samurai venuti dal sud combattono con tutte le loro forze e non arretrano nemmeno di un passo. Le loro maschere da demone infuriato riflettono l'animo che infondono nella battaglia. I samurai del capitano Honda sono addirittura ancora in formazione allineata e difendono il lato orientale con ordine. Ghenzo percorre il campo di battaglia in lungo e in largo senza dare segni di stanchezza.
Cerchi Takeshi ma non lo vedi, poi ti accorgi di un samurai accerchiato da quattro avversari: è lui! Devi intervenire per salvare il tuo amico.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di

Potenza.
Se ottieni 17 o più, vai al **261**.
Se ottieni 16 o un numero inferiore vai al **70**.

**259**

"Guarda un po' chi si rivede!"
Dallo spioncino si intravede il ponte della nave ammiraglia. Bayan, il capo degli invasori cammina avanti e indietro rimproverando i suoi ufficiali. Non sentite le parole, ma il gesto che fa di tagliar loro le teste è inequivocabile.
"Qualcuno è arrabbiato..." ridacchia Takeshi "Allora, Kurasai, cosa pensi di fare?"
"Ti ricordi tre anni fa... durante l'addestramento ci hanno fatto combattere in dodici contro tutto il dojo."
"Mi ricordo, e allora?"
"Oggi è la stessa cosa. Ti ricordi anche come abbiamo ottenuto la vittoria?"
"Certo che mi ricordo. Ci siamo travestiti da... no! Non puoi averlo pensato davvero. Dici seriamente?"
"Ci travestiremo da Mongoli. Anzi, *tu* ti travestirai da uno di loro e fingerai di avermi catturato. Ci faranno salire sull'ammiraglia e a quel punto buttiamo in acqua Bayan e tutti quelli che riusciamo."
"E gli altri ci faranno a fettine sottili. Mi pare un buon piano" commenta Takeshi.
"Guardati intorno. Siamo spacciati ugualmente."
Takeshi riflette per qualche istante cercando di contare le navi all'orizzonte.
"Sai, per quanto incredibile quello che dici ha senso. Ogni tanto hai anche tu delle buone idee. Però sarebbe meglio se fossi tu a travestirti da Mongolo, e non io."

Se la sera precedente hai preso il posto di Takeshi, vai al **254**.
Se invece hai tenuto fede al tuo impegno come Yojinbo, vai al **152**.

## 260

"Sensei, è solo una mia idea, ma non so dire perché il mio sospetto sia caduto su di lei."
"Capisco, Kurasai. Sei andato molto vicino alla verità."
Aumenta di 1 il tuo punteggio di Osservazione.
Vai al **296**.

## 261

Scivoli giù dal muro grazie a un terrapieno non ancora fortificato e accorri in aiuto di Takeshi. Un soldato Mongolo ti sbarra la strada e lo ferisci con un rapido colpo di katana al ventre, seguito da un altro fendente alla schiena mentre ancora si dibatte. Raggiungi Takeshi e stendi uno dei suoi assalitori, mandandolo a infilzarsi sulla lancia di un compagno: cadono a terra e li finisci prima che si rialzino. Takeshi sgozza il terzo soldato e ferisce l'ultimo di striscio al braccio. Il soldato ferito cade a terra contorcendosi come se fosse stato morso da una vipera.
"Veleno di pesceragno" ti spiega, mentre pianta la katana nel petto del suo nemico. "Viene da Okinawa, dovresti provarlo."
Vai al **127**.

## 262

Inutile fingere ancora. Posi a terra la zuppiera e ti volti verso il principe mostrando tutto il tuo spavento.
"Sì, mio signore", balbetti.

Purtroppo sei incorso in un errore: Tomotada si stava in realtà rivolgendo a Takeshi, che si è tolto l’elmo e ti guarda con espressione raggelata.
Accortosi che sei un uomo, il mongolo vestito d'oro grida "*Khudal dur zuulegchiin!*"
La sua guardia del corpo interviene e ti stende con un tremendo pugno alla tempia. Nella sala si solleva una gran confusione e perdi i sensi. Vai al **292**.

**263**

Dalla nube di fumo emergono decine di soldati dalla divisa giallastra. Hanno una lancia nella mano destra, un piccolo scudo tondo nella sinistra e sciamano urlando contro di voi. Ghenzo e Takeshi si allineano accanto a te per non farli passare.
Tira il dado e aggiungi al risultato il tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni 19 o più, vai al **49**.
Se ottieni di meno, vai al **150**.

**264**

Con Kurodachi in pugno aggiri il paravento ma non c'è niente. Il paravento non ha segni: è bianco da un lato e bianco dall'altro. In questa stanza non è nascosto nessuno.
Se vuoi spostare il futon, vai al **141**.
Se vuoi dare un'occhiata al catino d'acqua, vai al **125**.
Se vuoi guardare fuori dalla finestra, vai al **3**.
Se vuoi partire immediatamente, vai al **108**.

**265**

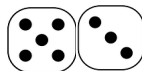
Esci dal palazzo attraversando il pavimento dell'usignolo. L'aria è fredda e la pioggerellina inizia a

farsi fastidiosa. Il cielo a est è ancora più cupo, ti aspetti un acquazzone violento a breve.
Quando sei nei giardini ne approfitti per dare un'occhiata all'accampamento dei Mongoli. Ci sono una dozzina di tende militari, fatte con pelle tesa di mucca o qualcosa del genere. I Mongoli si alternano dentro e fuori dalle tende, sempre con le armi in pugno e con i nervi a fior di pelle. Le vostre guardie sono schierate con le lance per tenerli a bada: fra le guardie e le tende c'è una linea immaginaria che nessuno osa superare.
Chiedi ad una delle guardie dove si effettuano riparazioni delle armi? Vai al **284**.
Oppure esci dalle mura per cercare un falegname o un artigiano in città? Vai al **72**.

**266**

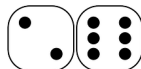
Affronti tre avversari in una volta: ti tengono a distanza con le lance mentre cercano di guadagnare la strada per il molo. Scosti una lancia e ferisci a morte un nemico, ma il suo compagno ti infilza al braccio e gridi. Il terzo approfitta del momento per gettare l'arma a terra e correre via.
Perdi 7 punti di Energia Vitale e devi affrontare ancora un avversario. Tira un dado e aggiungi il punteggio di Kenjutsu al risultato.
Se ottieni almeno 22 ,vai al **23**.
Altrimenti, vai al **253**.

**267**

Il tuo sonno è popolato da visioni, nebbie, incubi terribili. Demoni rossi arrivano dal mare e dalle viscere della terra, guidati da un demone dorato. Il fumo è

soffocante, ma d'un tratto appare un guerriero con una katana, e i demoni vengono annientati.
Quando il fumo si dirada, riconosci il samurai: è tuo padre, e porta Kurodachi.
"Sono orgoglioso di te, figlio mio."
"Padre! Siete proprio voi? Cos'è successo?"
"La battaglia è vinta" risponde.
"È stata Kurodachi a fare tutto. Qual è il segreto della spada?"
"Kurodachi? Essa non può fare nulla se non è il tuo braccio a muoverla. Hai mostrato coraggio, ti sei battuto per la salvezza del Giappone e i kami ti sono riconoscenti. Quanto alla tua katana... essa non è nemmeno una katana."
"Come dite? Kurodachi non è forse la migliore delle lame mai esistite?"
"Kurodachi apparteneva allo stesso Izanagi, colui che ha creato il sacro arcipelago del Giappone. Era la punta della sua lancia, era bianca come la luna e lui la chiamava Shirodachi. Quando la sua compagna Izanami diede alla luce il dio del fuoco, ne morì. Izanagi allora discese poi negli inferi per salvare la sua sposa, ma fallì nell'impresa.
Izanagi, colto dall'ira uccise il figlio con quella sua lancia, spezzandola nell'impatto. Il sangue bollente del dio del fuoco colò a terra, ma anche l'inferno lo rifiutò e lo respinse sotto le montagne. Così sorsero i vulcani di tutto il Giappone.
Il troncone che tu possiedi, fissato su un robusto manico, è ciò che resta di quella lancia delle leggende, annerita dal fumo delle tenebre eterne e dal sangue infuocato di un dio. Questa lama appartiene da tempo immemore alla famiglia Hidenaga perché dei molti

figli che ebbe Izanagi, noi siamo lontani discendenti. Il Giappone ebbe origine dalla nostra famiglia. Un kami tuo antenato ha creato il Giappone, e oggi tu hai reso onore a questo kami salvando la sua più importante creazione dagli invasori."
"E adesso cosa dovrò fare?"
"Solo il passato è scritto. Il tuo futuro si compirà. Sono poche le scelte davvero importanti per il tuo futuro. Devi essere bravo a riconoscerle quando si presentano."
Tuo padre ti restituisce in sogno Kurodachi.
"È una lama macchiata dal tradimento, ma il suo terribile potere svanisce se è imbracciata da una persona di buon cuore. Comunque sia andata, sono orgoglioso di te."
Se hai conosciuto la principessa Akane, vai al **183**.
Se non l'hai conosciuta, ma hai conosciuto il monaco Nichiren, vai al **19**.
Se non hai incontrato nessuno dei due, vai al **172**.

**268**

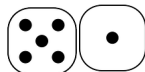
Mentre camminate ne approfitti per scambiare due chiacchiere con Takeshi.
"Pensi che ci sarà il principe oggi?"
"No, non credo. È un uomo molto indaffarato. Avrà mandato un funzionario. Hai idea di dove andrai a finire?" ti chiede.
"Certo che no. Però mi piacerebbe vedere la costa occidentale e Nagasaki. E tu, Takeshi? In che città vorresti essere assegnato?"
Negli ultimi mesi dell'addestramento speciale ti sei sempre chiesto dove saresti stato mandato a prestare servizio. Non credi che il principe voglia assegnarti

troppo lontano. Sapete da tempo che i Mongoli stanno progettando di invadere il Giappone, perciò sarebbe sensato che i migliori samurai del Paese fossero dislocati a Kagoshima o a Nagasaki.
"Non lo so. Di certo il principe sa dove sarà meglio per entrambi. Nagasaki non è una cattiva idea, tutto sommato."
"Takeshi, ti ho sopportato per così tanti anni che se dovessimo essere assegnati alla stessa Prefettura sarò io stesso a consegnarti ai Mongoli quando si faranno vivi."
Vai al **76**.

**269**

"Nella sala era presente Takeshi e un altro ninja.", rispondi.
"Come puoi esserne certo?"
"Un terzo ninja mi ha istruito per la missione. Ho il sentore che anche lui... o lei... fosse presente nella sala ma non ho modo di dimostrarlo, sensei."
Il maestro Yoshimura soppesa la tua risposta e conclude: "Dici cose sensate, Kurasai. Naturalmente, se dovessi essere catturato e interrogato, risponderai che non c'era alcun ninja nella sala."
Prendi coraggio e chiedi al maestro: "Maestro, questo ninja era la principessa Midori, vero?"
Ricordi il giorno in cui hai superato le prove per diventare entrare nel gruppo segreto di Yoshimura: combattesti contro un ninja misterioso di cui vedevi solo gli occhi. Ma quegli occhi, potresti giurarlo, erano di Midori.
Il maestro ridacchia: "Me l'hai già domandato un tempo" dice agitando il ventaglio. "Ma è solo una tua

supposizione. E ancora una volta, devo complimentarmi con te perché non sei andato tanto lontano dalla verità."
Guadagna un punto di Esperienza.
Vai al **296**.

**270**

Forse sei un po' in ritardo per andare a trovare Midori ma vale la pena tentare. Percorri in silenzio i corridoi, tenendoti nascosto e ascoltando i rumori. Non tutti dormono: gli inservienti stanno ancora pulendo le sale. Quando passi davanti alla stanza del principe Tomotada non senti alcun rumore, deve essere ancora impegnato con i suoi generali.
Arrivi davanti alla porta di Midori. Bussi delicatamente per annunciarti ma non senti risposta. Dopo qualche istante noti, nascosta dietro un grande vaso cinese, una ciotola con i dolci di riso che hai mangiato a pranzo.
La raccogli e ci trovi un biglietto, stavolta non infilato dentro i dolcetti. È scritto con calligrafia femminile: "*Grazie se sei venuto. Questi dolci sono per te. Ora è troppo tardi e mi addormenterò fra poco."*
Purtroppo sei arrivato tardi. Midori già dorme.
*O è in missione da qualche altra parte,* pensi. *Comunque la ringrazierò per i dolci. Ho saltato la cena e sono così affamato che lo stomaco e la schiena si stanno per incontrare.*
Trovi anche un ciondolo di legno a forma di pesce, che profuma di foglie di té verde.
*Un bel regalo da parte sua.*
Torni in camera tua spazzolando per bene la ciotola durante il cammino.

Se decidi di conservare il ciondolo, aggiungilo fra le annotazioni del Foglio di Identità.
Vai al **131**.

**271**

"Sensei, la principessa Midori non può continuare a nascondere il suo segreto in eterno. È lei la ninja."
Vai al **37**.

**272**

Non solo Takeshi, ma anche Ghenzo è morto per colpa tua. È morto in modo puro e coraggioso, versando tutto il suo sangue sul suolo del Giappone. Quando il suo rituale è finito togli Kurodachi dal fodero e la getti via. Prendi un coltellaccio dal cadavere di un Mongolo e ti inginocchi verso il mare scoprendo il torace. Non hai più nulla del samurai che eri.
Conficchi il coltello nello stomaco e tagli di netto le viscere come ha fatto Ghenzo.
Cadi in avanti come dovrebbe morire un samurai. Salvi l'onore almeno nel tuo cuore, ma per chi ti troverà sarai solo un corpo senza nome.

**273**

"Questa è una domanda molto intelligente. Sicuramente i Mongoli ci superano in numero e hanno un impero la cui vastità è inimmaginabile. Il Giappone è un piccolo Paese se paragonato al loro. La nostra gente fugge dalle città perché pensa che il nostro esercito non sia sufficiente. Anziché venire qui a combattere molti uomini scappano sulle montagne, vanno a Kamakura o si rifugiano nelle piccole isole a sud. Eppure, Kurasai, l'addestramento militare che hai

ricevuto deve farti considerare la guerra da tutti i punti di vista. Non è solo questione di forza e di numeri. Ti chiedo a mia volta: cosa manca ai Mongoli per sconfiggerci?"
Cosa risponderai?
Il favore degli dei? Vai al **58**.
Le navi da guerra? Vai al **153**.
I samurai? Vai al **165**.

## 274

Allunghi il piede e avvicini il seme a te. Lo nascondi come puoi sotto lo sgabello, così questa povera ragazza si eviterà un rimprovero. Nessuno ha visto niente. Le dame in arancione concludono il loro servizio ed escono dalla porta più lontana.
Vai al **210**.

## 275

Il confronto è impari. Sei addestrato a schivare calci e pugni ma lo stile di Goryeo è imprevedibile. È veloce. È forte. L'armatura ti impaccia e ti sfianca, l'elmo ti appesantisce e dopo un po' ti duole il collo per lo sforzo di evitare i suoi colpi mai visti prima.
Quando sei sfinito, Goryeo ti manda schiena a terra con una spallata al petto. Ti prende i piedi e li incastra fra le sue gambe con una leva complessa. Si getta deliberatamente a terra e ti spezza le caviglie.
"Io sono Goryeo. Mai uso armi."
Con un calcio alla tempia mette fine alle tue sofferenze. La tua avventura finisce qui.

**276**

"Sensei, i ninja nella stanza erano così tanti che non ho potuto contarli. Ninja, ninja dovunque."
Il maestro si stupisce della tua risposta: "Non ritieni forse che i ninja da me addestrati sarebbero stati impossibili da vedere?"
Ti mordi le labbra e ammetti di essere in torto. Hai insinuato che l'addestramento offerto dal maestro Yoshimura fosse inadeguato e lo hai ferito nell'orgoglio.
Perdi 2 punti di Esperienza.
Se il punteggio è ora inferiore a zero, vai al **137**.
Altrimenti, vai al **296**.

**277**

"Il suono del fue è stato il suono più celestiale che abbia mai sentito, mia gentile signora."
La sagoma dietro il paravento si ferma un istante.
"Sì, il fue è davvero lo strumento più piacevole da ascoltare. Vorrei tanto saperlo suonare, ma il mio talento è in un'altra arte. Non si può eccellere in tutto."
Continuate a discutere delle belle arti giapponesi, finché si fa davvero tardi e la dama ti congeda. È stato piacevole parlare con lei e speri di rivederla in futuro.
Vai al **189**.

**278**

Prendi il fodero di legno dove Kurodachi è ancora incastrata. Non puoi permetterti di presentarti l'indomani privo di spada, tanto meno puoi andare in battaglia senza la tua arma.
"Ti chiedo scusa, padre, per ciò che sto per fare."
Infili la punta della kodachi nello spazio fra

l'impugnatura di Kurodachi e il fodero. Usando la kodachi come leva ne spezzi il legno e liberi la tua spada. Ora hai di nuovo la tua adorata lama, ma a che prezzo?
Perdi 2 punti di Esperienza.
Se il punteggio è ora inferiore a zero, vai al **35**.
Altrimenti, vai al **14**.

## 279

Afferri il nastro arancione e ti salgono in mano otto pergamene, di cui cinque sono visibilmente più antiche. Ne apri una per curiosità. Deve trattarsi di una leggenda cinese che non conosci: è la storia di un monaco guerriero, seguace della religione di una terra lontana in cerca di una città meravigliosa, ma non la trova mai.
Ti ricorda un pochino *Viaggio in occidente*, ma alla rovescia. Ah, se avessi il tempo di leggerla tutta! Ma ci sono tanti termini che non capisci e devi saltare da una parte all'altra della pergamena perché il racconto è frammentato.
Fai fatica a seguire la storia e stai perdendo tempo inutilmente.
Richiudi la pergamena e rimetti a posto tutto il fascicolo.
Vai al **251**.

## 280

Fai scorrere la porta dalla quale proviene il profumo di rosa ed entri. Ti aspettavi che la stanza fosse buia, invece i vari paraventi sono rischiarati da un lume posto al centro del pavimento. Al tremolare della fiamma le ombre si sparpagliano sulle pareti e sul

soffitto.
"E così mi hai trovata, giovane Yojinbo" pronuncia una voce femminile.
"Il mio nome è Kurasai. Kurasai Hidenaga" rispondi a bassa voce.
"Siediti, guerriero Kurasai. Parlami di te."
Una sagoma in abiti femminili si muove dietro il paravento più grande. Si sta pettinando i lunghi capelli.
Ti siedi rimanendo dal tuo lato del paravento? Vai al **235**.
O preferisci allontanarti e andartene? Vai al **67**.

**281**

Sollevi i tappeti uno per uno ma è ovvio che non ci sia niente nascosto sotto. Ti affretti a risistemare tutto alla meglio in modo da non lasciare traccia del tuo passaggio.
Se questo è il secondo elemento che perlustri, vai al **129**.
Altrimenti decidi:
Se vuoi ispezionare il baule, vai al **33**.
Se desideri ispezionare i letti, vai al **21**.

**282**

Al grido di Ghenzo gli ashigaru puntano le naginata in avanti e accelerano il passo per travolgere gli stranieri.
Il gruppo di Mongoli si spacca in due. I funzionari si affrettano verso le navi, accompagnati solo da pochi soldati, mentre gli altri rimangono indietro a fermare la vostra carica. I Mongoli che spingevano carretti li abbandonano e imbracciano un'arma: vi si para davanti uno sbarramento di spade e lance.
Spingi il cavallo al galoppo puntando ai fianchi

scoperti del loro schieramento.
Tira un dado e somma il tuo punteggio di Kenjutsu.
Se ottieni 21 o più, vai al **29**.
Altrimenti, vai al **175**.

## 283

"Nella sala io e Takeshi eravamo gli unici ninja, sensei."
Il maestro Yoshimura soppesa la tua risposta e conclude: "È giusto così. Anche nel caso ci fossero stati altri ninja, dubito che li avresti scoperti. Naturalmente se il nemico dovesse interrogarti, risponderai che non c'era alcun ninja nella sala."
Vai al **296**.

## 284

Dici a una guardia che vuoi ispezionare le scorte di lance a disposizione della guarnigione.
La guardia ti indica un carretto chiuso su tutti e quattro i lati, sorvegliato da altrettante guardie.
Ringrazi e ti allontani dalla guardia per raggiungere il carretto. Speri che almeno una delle guardie assegnate alle scorte sia abile come artigiano e possa aiutarti.
Quando spieghi loro il tuo problema, scuotono la testa.
"Nobile samurai, noi sorvegliamo soltanto. Coltivavamo la terra a Kumamoto fino a pochi giorni fa e non sappiamo nulla di come maneggiare una katana. Se una magia tiene prigioniera la tua spada, forse dovresti uccidere il mago dei nemici per liberarla, ma non sappiamo chi sia. Oppure potresti spezzare il fodero, ma sarebbe un gran peccato. È un così bell'oggetto che certamente deve valere molto oro."

Ringrazi le guardie ma qui perdi tempo. Uccidere il mago fra i Mongoli significherebbe attaccare cento guerrieri, ammesso che fra di loro ci sia il mago di cui parlano. È ovviamente una scelta insensata.
Ti si contorce lo stomaco al pensiero di spezzare il fodero. Decidi che lo farai solo se non avrai alternative.
Se ora vuoi cercare un falegname in città, vai al al **72**.
Se invece vuoi cercare del grasso o dell'olio nelle cucine, vai al **233**.

**285**

Tremi tutto nel sentire il principe che ripete il tuo nome, ma continui a servire la zuppa nelle ciotole dei Mongoli. "Kurasai! Alzati e mostra il tuo talento in combattimento."
Takeshi si alza e si porta al centro della stanza.
*Ah, meno male! Stava chiamando lui!*
Sbirci da dietro una manica per vedere Takeshi esibirsi in un complicato kata disarmato. Ora tutta l'attenzione è su di lui. Puoi approfittarne per uscire assieme alle altre geisha vestite di arancione che stanno tornando nella stanza precedente.
Se fai così vai al **202**.
Se preferisci invece passare alle spalle dei Mongoli distratti e uscire dalla porta alle loro spalle, vai al **90**.

**286**

All'ultimo istante Goryeo si getta a terra scivolando alla tua sinistra. Sferri un pugno ma gli passi un palmo sopra la testa. Goryeo si rialza alle tue spalle, ti prende il braccio e te lo preme contro la gola. Sta usando il tuo stesso braccio per strozzarti.

*Che tecnica è questa? Non ho mai visto niente del genere.*
"Saburai molto forte. Altro uomo già morto adesso."
Perdi 8 punti di Energia Vitale.
Tira un dado e aggiungi il risultato al tuo punteggio di Potenza.
Se ottieni almeno 21 vai al **179**.
Se ottieni un risultato più basso, vai al **140**.

## 287

"Mio signore, per questa sera, visti gli illustri ospiti, ci siamo permessi di preparare zuppa di alghe e verdure fritte tra cui il fungo matsutake. Ci sarà anche il pesce fugu, poiché la principessa Midori ha molto insistito per averlo a tavola. Vorrei che lo assaggiaste per sapere se è di vostro gusto ma non lo abbiamo ancora ripulito completamente dal veleno."
Uno dei cuochi, sentitosi chiamato in causa, ti indica un pesce biancastro in una padella di rame.
Se chiedi ai cuochi un po' d'olio, vai al **164**.
Se preferisci uscire e andare alla ricerca di un carpentiere o un armaiolo in città, vai al **72**.

## 288

Goryeo tossisce ancora e cade disteso nel suo sangue, agitando braccia e gambe. Gli spasmi si fanno sempre meno convulsi fino a quando non si immobilizza del tutto. Per lui è finita. Intanto i tuoi tuoi compagni hanno avuto la meglio sugli avversari e ti raggiungono sul molo.
Guadagni 2 punti di Esperienza.
Vai al **169**.

**289**

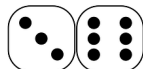
"Maestro, ritengo che la pittrice che vestiva d'azzurro fosse la ninja."
"Interessante. E come puoi dirlo con certezza?"
Se rispondi che non lo sai con esattezza, vai al **260**.
Se hai ricevuto informazioni di carattere militare da questa geisha, vai al **149**.

**290**

Camminando nei corridoi della Scuola dei Primi Guerrieri incontri alcuni studenti nuovi arrivati. Si scostano per farti passare e si inchinano tenendo lo sguardo a terra quando passi loro vicino.
*Il che è strano,* rifletti, *anche se sono nuovi di questa Scuola, dovrebbero sapere che durante l'inchino si mantiene lo sguardo fisso sugli occhi di chi ci sta di fronte.*
Raggiungi finalmente le porte meridionali del dojo. I sensei Haraku e Yoshimura sono seduti sul lato opposto della sala, e rivolgi loro un inchino che ricambiano. Il tuo sguardo corre immediatamente al lato orientale del dojo: è infatti il lato riservato agli ospiti e come ti aspettavi è presente un funzionario del principe che però non conosci.
Sul lato più vicino alla porta sono seduti gli altri undici samurai che hanno sostenuto il corso di addestramento speciale come te. Ognuno indossa un abito sobrio in colori scuri e la spada appesa al fianco sinistro. Riconosci anche di schiena l'imponente sagoma di Ghenzo, nel suo kimono nero, e quella di Takeshi, che oggi indossa un nuovo kimono color verde alga. Si volta per una frazione di secondo per salutarti, e ti fa cenno di sederti vicino a lui. Mentre ti avvicini, ne

approfitti per guardare per l'ultima volta il lato occidentale del dojo, detto shimoseki. Lo shimoseki è il lato riservato agli studenti meno abili ma il sensei Haraku non ha mai concesso a nessuno di occuparlo, il che aumenta di molto l'ammirazione che hai per il tuo istruttore.
"Perdonate il ritardo" dici inchinandoti a tutti i presenti "ho finito per dormire più del solito."
Sia Haraku che Yoshimura ti guardano stupefatti, permettendosi perfino di sogghignare.
*Ma che succede oggi? Sono tutti impazziti?*
"Kurasai Hidenaga" esordisce Haraku "Prima che tu prenda posto, saremo lieti di attenderti ancora qualche minuto mentre vai a levarti i segni del combattimento contro gli spiriti notturni."
Sensei Yoshimura lancia un'occhiata divertita in direzione di Takeshi.
Spalanchi gli occhi incerto su come comportarti. Fai due passi indietro e ti avvicini alla fontanella di bambù posta poco prima dell'ingresso al dojo, per specchiarti. Il tuo viso è coperto da tratti di inchiostro che ti fanno più brutto di un bakemono! È senz'altro opera di Takeshi! Te l'ha giocata un'altra volta.
Con calma ti dai una bella ripulita e rientri con mille scuse andando a sederti accanto a Takeshi.
"Missione completata", sussurra.
"Giuro che ti consegnerò ai Mongoli con le mie mani", rispondi.
Vai al **166**.

**291**

Con circospezione apri la porta ed entri. La stanza non è completamente buia come pensavi: dietro una serie

di paraventi è acceso un piccolo lume.
"Kurasai, sei tu?" è la voce di Midori.
"Sono io, principessa."
"Temevo che non saresti arrivato. È tardi." sussurra a mezza voce.
"La riunione è durata un po'."
"Io ho finito i miei doveri da qualche tempo e mi stavo preparando per andare a dormire. Ma rimani un po' con me. Grazie per essere venuto fino qui." la voce della principessa si fa tenue.
Ti siedi prima di un paravento per non causarle imbarazzo.
"Oh, suvvia Kurasai, non avrai mica timore di me... Vieni da questa parte, su."
La principessa ti sta invitando dal suo lato del paravento. Attraverso il sottile strato di carta vedi la sagoma del kimono e i suoi capelli agitarsi sciolti.
Se vuoi obbedire e andare dall'altra parte del paravento, vai al **17**.
Se desideri rimanere dove sei, vai al **186**.

**292**

Lo schiaffo del principe Tomotada ti risveglia.
"Insolente" è il suo commento sprezzante.
Intorno a te ci sono i funzionari giapponesi da un lato, quelli mongoli dall'altro. Accanto a te, in piedi, Takeshi piange con la tua Kurodachi in mano.
Tomotada estrae la kodachi e te la getta davanti.
Con un groppo in gola prendi l’arma e te la punti allo stomaco.
Ancora intontito affondi la lama, tagliando verso destra. Raccogliendo tutte le forze dai mezzo giro alla lama e dai un ultimo strattone verso l'alto.

Mentre cadi in avanti nella pozza del tuo stesso sangue senti le parole del principe: "Sbrigati che poi è il tuo turno."
Poi Takeshi ti taglia la testa.

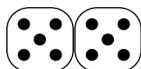
### 293

Per quanto ti sforzi di sentire altri rumori, la pioggia e i tuoni ti disturbano la concentrazione.
Se lo desideri puoi tendere un agguato ad un Mongolo: vai al **71**.
Altrimenti, se pensi di avere abbastanza informazioni, puoi entrare in una delle tende decorate. Vai al **194**.

### 294

"Principessa, voi siete una ninja del maestro Yoshimura?"
"Ma... Kurasai, ma come ti viene in mente? Io, una Kunoichi? Mi ci vedi a maneggiare i veleni di Okinawa... andare in giro di notte... lanciare shuriken..."
Ti scusi chinando la fronte fino al pavimento per la tua affermazione.
"Oh, pazienza. Non è la prima volta che lo pensi, e non sei il solo a pensare che sia così. Forse non sono tanto brava come principessa. Immagino che tu non possa aiutarmi con Takeshi, nel qual caso ti chiedo di lasciare la mia stanza."
Vai al **104**.

### 295

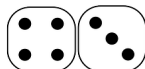
Guardi meglio il punto che ti sta indicando. C'è una iscrizione in caratteri cinesi, dice:
Bayan, grande comandante di diecimila arcieri a

cavallo del Gran Khan.
Più sotto, con pennellate rosse, c'è il nomignolo dell'autrice: *La Dama dal Profumo di Rosa.*
Ti inchini alla brava pittrice la quale riprende il giro della sala. Passando davanti ai Mongoli riceve i loro commenti ad alta voce nonostante abbiano quasi tutti la bocca piena, poi esce dalla porta più lontana mentre le cinque dame in arancione si affrettano a ripulire la stanza.
E così ho scoperto il nome del loro comandante. Devo ricordarmelo.
Vai all'**83**.

**296**

Il maestro vi ragguaglia sulla situazione e discutete sulle mosse da compiere.
"Il loro comandante si chiama Bayan e ha la tracotanza di indossare sempre abiti d'oro. L'oro è la sua debolezza. Tenetelo a mente se doveste entrare in battaglia con il suo seguito. Fa sempre piacere eliminare un generale nemico."
Domani i Mongoli accampati riprenderanno il mare e torneranno in Corea. Vi aspettate che la loro flotta si diriga a Nagasaki entro breve: Tomotada ha troncato definitivamente ogni possibilità diplomatica e i Mongoli non hanno altra scelta. I samurai del Kyushu sono all'erta da cinque anni e sono pronti a respingere con coraggio il nemico che attaccherà senz'altro.
"Ci attendono tempi duri e la guerra è alle porte. I Mongoli sono troppi e ci schiacceranno. Ma se resisteremo un giorno in più i nostri figli e i nostri anziani vivranno un giorno in più, e ne sarà valsa la pena."

Annuite in silenzio alle parole del maestro.
"Kurasai e Takeshi, siete i miei due ninja migliori. Sarà per me doloroso privarmi di voi, ma non posso continuare a tenervi nell'ombra quando c'è bisogno della vostra katana. Domani stesso partirete per Nagasaki e vi unirete al samuraidokoro di cui Ghenzo è il nuovo capitano. Sarete ai suoi ordini finché non sarà conclusa la guerra, poi... poi si vedrà. Rendete Nagasaki una fortezza di pietra invincibile."
"Sì, sensei" rispondete.
Il maestro si alza e abbandona la stanza.
Takeshi rimane seduto con te. Rimanete in silenzio a fissare il buio, pensando che si avvicina il momento della battaglia.
Takeshi si avvicina a te. "È l'ultima sera in cui dormiremo tranquilli, Kurasai."
"Lo penso anche io."
Takeshi si avvicina ancora e ti prende per mano. "Ne uccideremo tanti, amico mio."
Dopo qualche istante in cui si sente solo il rumore del temporale, Takeshi si alza e ti rivolge uno sguardo che non sai come interpretare.
"Ho bisogno di riposare. Stanotte mi sono successe cose incredibili, e... comunque non mi crederesti. Sii pronto per la marcia."
Vai all'**84**.

**297**

Uscite sotto la pioggia e spingi Takeshi giù dal terrapieno, verso il mare, rotolando avvinghiati per simulare un combattimento.
"Ahi! Ahi! Mi arrendo al temuto nemico! Abbi pietà di me!" piagnucola Takeshi.
"Cammina verso l'ammiraglia e cerca di non farmi

troppo ridere."
Takeshi si avvia saltando di chiatta in chiatta sotto la minaccia della kodachi che gli punti alla schiena.
Sui parapetti della nave nemica si accalcano tante facce ansiose di vedere il loro primo prigioniero.
"Chi va là? Chi sei?" ti gridano in cinese.
"Sono Fang Zheng" gridi inventando il primo nome che ti viene in mente. "Ho catturato un saburai."
Fra grida di giubilo viene calata una tavola legata alle due estremità.
Tu e Takeshi salite e comandi "Xian zai shang!" per farvi issare a bordo.
Il tuo cinese non è perfetto ma il rumore della tempesta che imperversa ti aiuta a mascherare l'accento. I mongoli tirano le funi e iniziate a risalire la murata.
"È fatta Takeshi. Appena siamo a bordo scateniamo i Sette Inferni."
"Sii generoso con la tua energia."
Arrivati a metà murata c'è un vano di carico il cui portellone esterno si è staccato: potreste facilmente intrufolarvi nella nave anziché farvi issare fino al ponte di comando.
Se dici a Takeshi di entrare nel portellone, vai al **145**.
Se non fai nulla e ti attieni al piano originale, vai al **185**.

**298** *(fig. 8)*

Finiti i convenevoli il principe batte le mani e dà inizio alla festa che precede la trattativa.
Lungo la parete di fronte a voi ci sono due porte: da quella di destra entrano delle geisha.
Per prima entra una donna vestita in azzurro. Ha con sé tela e colori: si siede di fronte al capo dei Mongoli per eseguirne il ritratto.

Poi entrano tre donne che indossano tutte una composizione diversa di almeno cinque kimono, quello sotto ha le maniche più lunghe, mentre sopra sono indossati quelli dalle maniche via via più corte e più chiare, creando un affascinante effetto colorato.
È con loro una geisha che indossa kimono dalle tinte perlacee e regge un biwa dalle corde di seta.
Pizzicando le corde dà il via ad una lenta melodia che riconosci come una delle composizioni del poeta cinese Yi Qin.
La canzone racconta di un ragazzo che fa piangere la madre perché ha involontariamente ucciso un altro ragazzo.
Le tre geisha in viola inscenano una danza lenta e appassionata, coprendo il viso dietro le maniche cadenti così che per chiunque è difficilissimo vederle in volto.
La melodia è tanto struggente che anche i Mongoli si commuovono e battono le mani.
Com'è bella questa canzone, vorresti che qualcuno la suonasse per te ogni giorno.
*Aveva ragione Takeshi, la vita di corte non è così male*.
Le danzatrici escono e la suonatrice rimane ad accompagnare con la sua musica i gesti della pittrice, che procede con il ritratto del capo straniero.
Quando ha finito il repertorio, la suonatrice se ne va tenendo il biwa alto davanti al viso per non mostrarsi.
Entra allora una geisha dalla corporatura minuta, vestita in abiti da cerimonia gialli.
Anche lei tiene le braccia alte per nascondere il volto mentre cammina.
Quando è al centro della sala rivela un fue bianco, un flauto dal suono profondo e intenso che riempe di

meraviglia tutti gli spettatori.
Che spettacolo strabiliante!
*"Occhi aperti, Kurasai*." ti dici.*"Sei un ninja oltre che uno Yojinbo. Quel flauto potrebbe essere usato per lanciare dardi avvelenati."*
Ti riprendi dalla meraviglia della melodia e tieni i sensi all'erta.
La suonatrice vi delizia qualche minuto poi se ne va dalla stessa porta dalla quale è arrivata
Vai al **168**.

**299**

Colpisci Goryeo in affondo: gli conficchi le spade nel petto e subito dopo le sfili, distanziandoti da lui.
Il grido di dolore gli si strozza in gola ora che non può più respirare.
Annaspa e sputa sangue, cadendo in ginocchio.
Se vuoi dargli il colpo di grazia, vai al **240**.
Se lo lasci morire soffocato, vai al **288**.

## 300

*Ikoma Takeshi Yosei no Dojo*
*Prefettura di Hakata*

In un pomeriggio di novembre tu e Akane attendete all'esterno della palestra. In tanti anni non ha mai cambiato il suo profumo di rosa ed è bella come il primo giorno che l'hai conosciuta. Alle quattro precise un bambino esce dalla porta meridionale e vi viene incontro tutto contento, mentre il maestro appare sulla porta.
"Keita, come ti sembra il maestro Yoshimura?"
"Papà, Yoshimura è fortissimo! Conosce un sacco di mosse! È vero che ha allenato anche te?"
"Sì, Keita. È così." ti inchini sorridendo al maestro, che ricambia con un gran sorriso sul volto rugoso e rientra appoggiandosi precariamente sul bastone.
Fate un giro lungo il porto di Hakata tenendo Akane per mano e la gente del paese vi saluta con profondi inchini.
"Papà, papà! Questa è la statua di Ghenzo, vero?" dice il bambino indicando la statua di un samurai nell'atto di gettarsi fra le onde.
"Sì, Keita. È proprio Ghenzo Taira. Era un valoroso samurai."
"Ma era davvero così grosso? La statua è enorme."
"Era ancora più grosso di così. Te lo posso garantire. Lo scultore non aveva abbastanza bronzo per riprodurlo uguale."
Torni nel punto esatto in cui è morto Ghenzo e d'istinto metti la mano sull'elsa di Kurodachi, come a rassicurarti che sia ancora lì al suo posto. Da tanto

tempo non vibra più.
"Da grande voglio essere un samurai come te! Anzi, voglio essere un ninja come la mamma!"
Akane fa una smorfia soddisfatta e finge di guardare da un'altra parte.
"Anzi, papà, posso fare tutti e due?" chiede Keita facendo alcune mosse di karate fingendo di combattere contro la statua.
"Sì che puoi. Puoi essere un samurai come me e un ninja come la mamma."
"Papà, anche zia Midori è una ninja, vero?"
Ti volti verso Akane, ma lei continua a guardare il cielo con espressione innocente.
"Piccolo Keita... zia Midori sa molte più cose sui ninja di quante non ne voglia raccontare a noi."
Verso sera fate rientro al palazzo: le guardie si scostano e aprono i cancelli al passaggio di Akane Tomotada e Kurasai Hidenaga... il più grande ninja e samurai di tutto il Giappone.

*Questa avventura è la conclusione ideale della storia di Kurasai e Takeshi che tanto mi ha appassionato da piccolo. Grazie a quella storia ho imparato ad amare i librigame, la lettura e il Giappone.*
*Ho scritto Vento Divino riunendo fra queste pagine tutto il mio amore per la cultura giapponese che fa dell'onore e del rispetto una vera arte. L'ho scritto per dare un compimento concreto agli anni che ho dedicato allo studio delle Lingue e Filosofie orientali, ma soprattutto l'ho scritto perché avevo una storia da raccontare.*
*Se ne avete una anche voi, raccontatela, e raccontatela a bivi. Imparerete a conoscervi molto più di quanto non pensiate se la raccontate a bivi.*

*E se temete di non essere all'altezza di scrivere una storia, allora fate come i samurai che portavano due spade: una spada contro i nemici, e una spada contro la paura di non farcela.*

*Possa il vostro shuriken andare cento volte a segno*

# GLOSSARIO

Note: tutte i termini sono in trascrizione Hepburn. Per questioni di impaginazione e di semplicità di lettura le vocali che dovrebbero presentare un allungamento, (ad esempio Ō, Ū) rimangono invece scritte O, U.
I nomi giapponesi una volta tradotti in italiano sono tutti di genere maschile, con le seguenti eccezioni:
- nomi comuni femminili di persona (p. es. la geisha, la chunagon)
- nomi specifici di un oggetto tradizionale dei quali esiste una controparte occidentale (p. es. si può dire la katana, al femminile, poiché si sottintende "la spada katana")
Tutti i nomi rimangono invariati al singolare e al plurale (si dice "Quattro geisha, tre ninja e un samurai". Non "Quattro geishe, tre ninji e un samurao").

Pronuncia:
- le vocali si pronunciano semplicemente così come in italiano. Caso a parte la U che è un pochino più simile alla Ü.
- le doppie consonanti si pronunciano come le doppie in italiano.
- SH si legge come in SCIATORE. Se è seguito – come spesso capita – da una I, questa I si pronuncia molto rapidamente.

- S è sempre la S di SASSO, mai quella di ROSA.
- Z segue le stesse regole dell'italiano, leggetela andando dietro l'ispirazione.
- CH si legge come in CENA. Anche qui, se è seguita da una I, che sia una I rapida.
- J si legge come in GIOCO (non come la J francese. Fujiko si legge Fugico.)
- W si legge come una U velocissima
- Y si legge come una I velocissima
- H non è muta ma va ben aspirata
- N (se seguita da consonante, oppure a fine parola) è una sillaba intera che va pronunciata per bene con una N grande come quelle delle bandiere del Napoli. Non fate finta di ingoiarla come la N di CANTON. Enfatizzatela, specialmente se è a metà parola.
- EI se proprio volete essere pignoli va pronunciato EE, ad esempio Sensei (Maestro) si pronuncia Sensee, tokei (Orologio) si pronuncia tokee.
- R è una R con poca arrotazione, quasi una L
- L non esiste in giapponese, quindi non usatela per farne le imitazioni.
- infine, la sillaba SU è quasi sempre pronunciata come una S di SASSO, senza nemmeno la U. Quindi, Daisuke si legge Daiske. Sasuke si legge Saske (non come nelle sigle dei cartoni, Sasuuuke). In molte altre sillabe che terminano per -U questa -U è muta, ma per adesso basta così.

**Asa**
Canapa. È utilizzata in Giappone fin dall'antichità per i suoi effetti sedativi, oltre che come fibra tessile, anche per realizzare ventagli. Si dice che i ninja facessero ricorso alla canapa durante il loro addestramento, e il Manyoshu (un'antica raccolta di poesie, studiata ancora oggi) la nomina varie volte.

**Ashigaru**
Corrispondono all'esercito di fanteria. Era formato da soldati con scarso addestramento, spesso coscritti fra la popolazione, e non erano di grande affidabilità in battaglia. Il termine ashigaru, letteralmente "piede veloce", diverrà comune solo dopo il XIV secolo.

**Bakemono**
Mostro caratteristico della tradizione giapponese, originatosi da uno spirito animale che prende forma umana con l'intento di ingannare o spaventare i mortali.

**Bokken**
Spada di legno o bastone per le esercitazioni.

**Biwa**
Una sorta di liuto, dal numero variabile di corde, molto adatto ad accompagnare la poesia e la preghiera.

**Bushido**
La "Via del Guerriero" è l'insieme dei precetti morali che guida la vita di un samurai. Vi sono codificati comportamenti morali che prevedono il coraggio, l'onestà e la salvaguardia dell'onore. Il Bushido è stato soggetto di interpretazioni e rivisitazioni nel corso dei secoli, tanto da dar vita a diverse "scuole di pensiero" e teorie su quale fosse il Bushido originario.

**Chomei Sensei no Dojo**
Scuola dei Primi Guerrieri. Secondo altre interpretazioni, "Palestra del Maestro Molto Famoso"

**Chunagon**
Consigliere di secondo rango. È superiore allo Shonagon, ma inferiore al Dainagon. Il termine era usato come titolo onorifico ed era trasferito anche alla consorte di chi lo sfoggiava. Di molte poetesse dell'epoca si conosce più frequentemente il titolo del marito piuttosto che il cognome: è il caso ad esempio di Sei Shonagon.

**Dojo**
Palestra

**Fue**
Flauto di legno o bambù. Ne esistevano sia la versione diritta che quella traversa. Il loro suono era

considerato ideale per accompagnare la meditazione.

**Fugu**
Pesce palla. Il veleno naturalmente contenuto nel fugu è letale, tanto che il pesce può essere consumato solo dopo adeguata preparazione da parte di un cuoco specializzato. In Giappone ne fu alternato il consumo e il bando in diversi periodi storici.

**Fundoshi**
Tradizionale perizoma maschile ottenuto avvolgendo una striscia di tessuto attorno ai fianchi e sotto i genitali.

**Futon**
Letto di stuoie adagiato sul pavimento.

**Geisha**
Artista abile nelle arti tradizionali giapponesi, quali la danza, la musica e la poesia, ma anche l'arte di servire il tè e gli alcolici o scrivere in calligrafia.

**Genji Monogatari**
"Il racconto del Principe Splendente", considerato il capolavoro della letteratura giapponese. Fu scritto nell'XI secolo da Murasaki Shikibu. È suddiviso in 54 capitoli.

**Geta**
Sandali di legno con una doppia stringa che passa fra l'alluce e l'indice del piede. Sono adatti all'uso in caso di pioggia, neve, fango, questo grazie alla profondità delle due asticelle poste sotto la suola.

**Gukansho**
Sono raccolte di testi storici, al giorno d'oggi ritenuti di grande importanza per le informazioni di carattere pratico e militare che riportano.

**Hakama**
Indumento simile ad una gonna, indossato da uomini. Copre tutta la gamba fino alle caviglie. Viene tradizionalmente utilizzato per la pratica di alcune arti marziali, ad esempio il Kendo.

**Harakiri**
Rituale di suicidio con il quale il samurai redime il suo onore. Il rituale consiste nel taglio dello stomaco utilizzando un coltello o la spada corta (Kodachi o Wakizashi), allo scopo di mostrare ai testimoni che l'anima del samurai (che si riteneva albergasse nello stomaco) era ancora linda. Una persona fidata assisteva al rituale, pronto ad assestare il colpo di grazia tagliando la testa all'amico.

**Iaido**
L'avete appena pronunciato sbagliato. Non è YAI-DO.

Sono quattro sillabe. I-A-I-DO. È l'arte di colpire mentre si estrae la spada dal fodero. Il colpo si conclude con la spada che rientra nel fodero. Lo Iaido racchiude anche il principio di "vincere senza estrarre la spada", ovvero intimorire l'avversario talmente tanto da indurlo a rinunciare.

**Kaki**
Albero da frutto originario dell'Oriente. Oppure un colore.

**Kami**
Divinità della tradizione giapponese, non molto diverse dalle divinità del complesso pantheon greco.

**Kata**
Posizione o figura. Indica una serie di movimenti tipici di un'arte marziale. Talvolta il kata era inteso come registro mnemonico per tramandare le tecniche di un'arte, in mancanza (all'epoca) di strumenti di registrazione adatti.

**Katana**
Spada curva affilata solo da un lato, tradizionalmente associata alla figura del samurai. Oltre che arma di offesa e difesa era considerato simbolo del proprio status sociale.

**Kiai**
Grido che accompagna il colpo. Il kiai è inteso come sfogo della propria energia interiore e focalizza la forza del combattente nel tentativo di sopraffare l'avversario.

**Kimono**
Letteralmente "cosa da indossare", abito. Il kimono femminile consisteva in vari strati di stoffa, e più kimono erano indossati uno sopra l'altro per creare stupefacenti effetti di colore attorno alle maniche. Il kimono da uomo è composto da indumenti più semplici e sobri, in genere di uno o due colori scuri.

**Kodachi**
Letteralmente "spada piccola". La dimensione ridotta dell'arma le permettava di essere portata anche dai non-samurai, ad esempio dai mercanti e dai cacciatori per la propria difesa personale. È simile al wakizashi.

**Kojiki**
Antico testo che tratta delle origini mitologiche del Giappone.

**Kokinwakashu**
Raccolta di poesie del X secolo.

**Koku**
Unità giapponese di misura del volume, indicante la quantità di riso sufficiente ad una persona per un anno. Il Koku era utilizzato anche per indicare il valore dei terreni o la capienza di navi e carri.

**Koto**
Strumento musicale a corde. Le corde sono poste su una tavola di legno lunga anche 2 metri che si adagia in piano. Il suonatore si siede di fronte al koto e ne pizzica le corde usando entrambe le mani.

**Kyushu**
Una delle quattro isole maggiori del Giappone, precisamente la più occidentale. Il nome significa "Le nove regioni", in quanto è storicamente divisa in 9 prefetture

**Matsutake**
Nome di un fungo aromatico

**Naginata**
Lancia utilizzata principalmente dagli ashigaru, costituita da una lama ricurva monotaglio innastata su un lungo bastone. È una delle poche armi ritenute "onorevoli" anche dai samurai, che non disdegnavano di utilizzarle in battaglia al posto della spada.

**Nodachi**
Detta anche Odachi, è la spada più lunga fra le due portate dai samurai. Poteva essere impugnata con una o entrambe le mani; dato il peso e l'ingombro talvolta il samurai non la teneva addosso ma incaricava un assistente di portarla al suo posto.

**Oni**
Figura mostruosa umanoide del folklore giapponese. Un Oni è raffigurato come molto simile ad un umano, ma dotato di pelle rossa, zanne, artigli e piccole corna. È equiparabile all'orco delle fiabe occidentali.

**Sake**
Bevanda alcolica da consumarsi calda, ottenuta dalla fermentazione del riso. Tecnicamente la parola *sake*, specialmente nella pronuncia sinofona s*hu*, può indicare qualsiasi tipo di alcolico; per indicare esattamente il "sake" si usa preferibilmente la locuzione "Nihonshu".

**Saburai**
V. Samurai

**Samurai**
Guerriero appartenente alla classe sociale aristocratica giapponese. I samurai costituivano una classe dedita tanto alle arti marziali quanto alla ricerca

dell'equilibrio spirituale. Il loro codice etico si riassumeva nel Bushido. I samurai erano legati da un vincolo di fedeltà al loro principe e l'esautorazione di quest'ultimo portava il samurai a doversi cercare un nuovo Signore da servire. I samurai senza Signore erano detti Ronin ed erano considerati poco più che banditi. Con il passare dei secoli e l'avvento delle armi da fuoco il ruolo del samurai nella battaglia divenne sempre più marginale.
NB: la parola deriva dal termine più antico "saburai", a sua volte sostantivo dal verbo "saburapi", ovvero "prestare servizio". I parlanti cinese di questo libro preferiscono il termine antico.

**Samuraidokoro**
Quartier generale dei samurai che fungeva anche da centrale di polizia.

**Sashimono**
Stendardo che alcuni degli ashigaru tenevano appeso sulla schiena. Serviva al generale per osservare il movimento delle truppe da lontano. Talvolta anche i samurai indossavano il sashimono del loro casato in modo da distinguersi fra gli altri combattenti: ciò aumentava l'eco delle loro gesta in battaglia.

**Seiza**
La posizione seduta a terra, ma anche l'insieme dei gesti che accompagnano il mettersi seduti. Si posa prima a terra il ginocchio sinistro e poi il destro (in quest'ordine per avere sempre libero accesso alla spada), infine ci si siede sui talloni. Lo spazio fra le due ginocchia si misura con i due pugni chiusi. Se a sedersi è una donna, però, le ginocchia rimangono unite. A titolo di curiosità: se ci si inginocchia per domandare scusa, bisogna posare a terra prima il ginocchio destro e poi il sinistro, sempre per la questione legata all'estrazione della spada.

**Sensei**
Maestro, insegnante. È usato anche come titolo onorifico. Gli stessi ideogrammi in cinese si pronunciano in modo simile ma sono usati solo come appellativo onorifico, ad esempio nei confronti di un cliente importante.

**Shimoseki**
"Posto dei bassi gradi". È il lato occidentale del dojo, ed è riservato agli studenti con minore preparazione. In molte palestre questo lato è lasciato tradizionalmente vuoto. Le prime volte che si entra in una palestra si avverte forte desiderio di andare a sedersi lì, ma solitamente il sensei interviene per condurre i nuovi studenti al lato meridionale assieme a tutti gli altri. In occasioni speciali, o se la palestra è molto affollata, tuttavia, lo shimoseki viene occupato dagli studenti di

cintura di grado inferiore al nero.

**Shogun**
Generale d'armata. Durante il feudalesimo giapponese lo shogun aveva potere comparabile, quando non superiore, a quello dell'imperatore, tanto che si distinguevano due capitali del Giappone: quella imperiale e quella militare.

**Shuriken**
Stella da lancio semplici da nascondere e da usare. Spesso i ninja li dipingevano di nero per mascherarli meglio nel buio e li immergevano nel veleno per rendere letali anche le più piccole ferite. Stando a certi manuali "possono essere lanciati fino a 30 piedi con effetti devastanti."

**Wakizashi**
Corta spada molto maneggevole.

**Wasabi**
Pianta montana originaria del Giappone. Ha un sapore molto pungente, fresco e frizzante (l'inverso del gusto "piccante" che brucia la gola: il wasabi stimola soprattutto le mucose nasali). Purtroppo la freschezza e il sapore del prodotto svaniscono entro un'ora dacché viene grattuggiato, così per l'esportazione si usa mescolare wasabi in polvere con tanto, tanto rafano. L'unico modo per assaggiare il wasabi è andare in Giappone.

**Yamato**
Originariamente indicava una regione del Giappone sull'isola di Honshu (la più grande dell'arcipelago), corrispondente all'odierna preferttura di Nara. Per estensione, data l'importanza dell'area, con il termine Yamato si usava indicare l'intero arcipelago giapponese, ma anche il popolo giapponese stesso.

**Yojinbo**
Guardia del corpo. Poteva essere la guardia privata di una importante personalità oppure una guardia cittadina, pubblicamente incaricata di sorvegliare le strade  proteggendo le città dai predoni.

**Yoroi**
Armatura da samurai. Era costruito in legno, maglie di ferro, rinforzi in bambù. L'elmo (kabuto) solitamente riportava un'alta cresta che rappresentava il casato del samurai e lo aiutava ad essere distinto in battaglia. Uno yoroi era composto da vari componenti che potevano essere indossati indipendentemente dagli altri. A completamento dell'armatura il samurai indossava una maschera di metallo a protezione del volto e del collo, la quale aveva anche lo scopo di intimorire gli avversari.

# VENTO DIVINO!

19

Un'avventura mozzafiato
basata sul *role-playing game*
che dall'America ha conquistato
tutto il mondo: ormai un vero
e proprio mito per gli appassionati
e il grande pubblico.

**In questo libro il protagonista sei tu.**
Sei Kurasai Hidenaga, valoroso samurai come lo era tuo padre Seiemon. Tre anni fa hai superato le prove che ti hanno reso anche un pericolosissimo ninja, membro della setta segreta ai comandi del sensei Yoshimura, setta di cui ti sono sconosciuti persino gli altri componenti. Ma oggi lo sterminato esercito mongolo minaccia di invadere il piccolo arcipelago del Giappone e il principe Tomotada ti conferirà un pericoloso incarico... Combatterai in prima linea o sarai impiegato a difesa della città? Avventurati fra i corridoi del palazzo reale con i suoi misteriosi paraventi, muoviti furtivo, raccogli utili indizi e scopri quali saranno i personaggi che lasceranno il segno nella tua vita. Vivi la vera storia di come il Giappone ha respinto l'Orda d'Oro, combatti per il tuo paese. Diventa una leggenda.

**È un librogame: il protagonista sei tu.**
Lo leggi come un libro,
lo giochi come un gioco,
lo vivi come un'avventura.

copertina illustrata da Angus McBride


librogame's LAND

libri NOSTRI